DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

2/89

Manche mögen's heiß

Leisure Suit Larry 2 ■

Spielend ins neue Jahr

25 Seiten harte Tests

Super Mario Bros. 2

■ Der Nintendo-Klassiker kehrt zurück

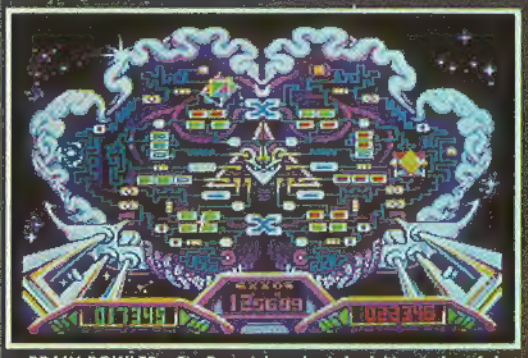
■ Hubschrauber-Action im Wohnzimmer

Thunder Blade hebt ab

PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE

— RING PURSUIT : Ein phantastisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen : ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiekugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert : VERBLÜFFEND...

— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung : SCHLICHTWEG GENIAL...

— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY

— TRONIC SLIDER : Eine Jagd nach Energie in der Umlaufbahn...

— In einer Tronic-Seifenkiste auf Hochtouren : SCHWINDELERREGEND GROSSARTIG...

— Und vor allem vergiß nicht, Freund : EXXOS IST GUT ZU DIR !

E X X O S

ATA ATA HOGLO HULU....

Vertrieb:
BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 706050

Frühlingswetter

"Ich sah sie, und die milde Freude
floß von dem süßen Blick auf mich;
Ganz war mein Herz an Ihrer Seite
Und jeder Atemzug für sie.
Ein rosafarbnes Frühlingswetter
umgab das liebliche Gesicht,
und Zärtlichkeit für mich — ihr Götter!
Ich hofft es, ich verdient es nicht..."

(aus: Goethe, Willkommen und Abschied)

Goethe in der *POWER PLAY*? Des Rätsels Lösung ist einfach: Diese Zeilen schrieb Leser Christian aus Neustadt. Christian ist verliebt. Doch lassen wir ihn weiter zu Wort kommen:

"...Oh, ich will sie! Ja, ich will sie! Ichwillsieichwillsieichwillsie: die *Adresse* von Debbie Israel!! Bitte gebt sie mir, sonst könnte es sein, daß ich sie nie kennenlerne, weil ich Ihr doch nicht schreiben kann, das heißt wir werden uns niemals berühren, heiraten, lieben können!! Ich glaube, niemand hat das Recht, das lebenslange Glück zweier Menschen zu verhindern, nur weil er zu faul war, ein paar vorher kurz spezifizierte Buchstaben auf ein Stückchen Papier zu bringen oder wegen irgendwelcher anderen lächerlichen "Gründe" (beispielsweise der Hinweis "Debbie ist schon verheiratet"). Also: Bitte gebt mir schnell Debbies Adresse!
Flehende Grüße
"Ein Verliebter"
Kein Problem, lieber Christian, hier ist die Adresse:

Sublogic Corporation
501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820

Für alle, die mit dem Namen Debbie nichts anfangen können, hier ein paar Informationen. Sie ist Pressesprecherin von Sublogic und besuchte uns letztes Jahr in der Redaktion. Ihr Foto war auf der Seite 3 der *POWER PLAY* 10/88 zu bewundern; und da hat's Christian wohl "erwischt" (was wir durchaus verstehen können). Uns freut es, eine wirklich ausgefallene Reaktion auf unser Editorial bekommen zu haben. Die Reihe "Traumfrauen aus der Softwareszene" wird sofort fortgesetzt: Diesmal besuchte Cathy Campos (links) von der Firma Mirrorsoft zusammen mit Wolfram von Eichborn von Ariolasoft (rechts) die Redaktion.

Sie brachte nicht nur neue Spiele mit, sondern holte sich gleich Preise ab, wie Ihr deutlich auf dem Foto bewundern könnt. In der letzten Ausgabe zeichnete die *POWER PLAY*-Redaktion die "Spiele des Jahres '88" aus. Gleich drei der begehrten Auszeichnungen (beste Simulation, bestes Rollenspiel und beste Spielidee) gingen an Firmen, die von Mirrorsoft vertrieben werden. Cathy holte die Urkunden ab, um sie dann an die Sieger weiterzuleiten.

Doch das war nicht der einzige Besucher, der sich diesen Monat zur *POWER PLAY*-Redaktion durchkämpfte. Matthias Arnold von Microprose brachte uns brandheiße Informationen: Das Spiel Gunship darf wieder an Jugendliche verkauft werden. Genaueres erfahrt Ihr im Aktuell-Teil. Zu guter Letzt könnt Ihr noch das Rätsel von Stammleser Frank Matzke bewundern. Wir suchen noch verzweifelt nach der Antwort...

Einen spielfreudigen Monat
wünscht Euch
Euer Power Play-Team

Euer POWER PLAY-Team

GROßES RÄTSEL:

WER ODER WAS IST DAS ??

- ☐ HEAVY-KING VON HAAR ?!
- ☐ THOMAS ANDERS ODER DIETER BOHLEN ?!
- ☐ IRGENDEIN EIN HAAR (?!)-FETISCHIST ?!
- ☐ BORIS SCHNEIDER, NACHDEM ER SEIN GESAMTES GELD IN „ROAD BLASTERS" INVESTIERTE... UND JETZT NIX MEHR FÜR DEN BARBIER ÜBRIG HAT ?!?

[ZUR AUFLÖSUNG: GUT SCHÜTTELN!!!]

POWER PLAY INHALT 2/89

Aktuell

Kurzmeldungen und Neuheiten	6
Gunship fliegt wieder	8
Gewinner der Spiele-Olympiade	13
Auflösung zum Katakis-Wettbewerb	13

Computerspiele-Tests

Thunder Blade	16
Afterburner	17
R-Type	18
Super Dragon Slayer	20
Soldier of Light	20
Rambo III	21
Operation Wolf	22
Technocop	22
Victory Road	25
Falsches Spiel mit Roger Rabbit	25
Batman	26
Spitting Image	26
By fair means or foul	28
Jeanne d'Arc	28
Emanuelle	47
Purple Saturn Day	47
Lombard RAC Rally	48
Supersports	48
Rack'em	50
Ingrid's back!	50
Leisure Suit Larry II	53
King's Quest IV	56

Automatenspiele-Tests

P.O.W.	65
Ninja Spirit	65
Gangbusters	66
Legend of Makai	66

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Bard's Tale III (Teil 5)	29
Zak McKracken	33
The Bard's Tale III	27
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	31
Elite, Leisure Suit Larry, Savage, The Empire strikes back, Nebulus, Danger Freak	32
Videospiel-Tips: Double Dragon, Zelda II, Super Wonderboy in Monsterland	43
Shinobi, Kung Fu, Super Wonderboy in Monsterland	44
Ultima V, Super Hang On	44

Videospiele-Tests

Super Mario Bros. II	61
Thunder Blade	62
R-Type	63
Kenseiden	63

Allgemeines

Editorial	4
Hitparade	10
Impressum	42
Hall of Fame: Die High Score-Ecke	44

Power-Wettbewerb:

Gewinn mit Spitting Image	67
Starkiller	39/40, 53
Pixel-Pracht	68/69
Vorschau	70

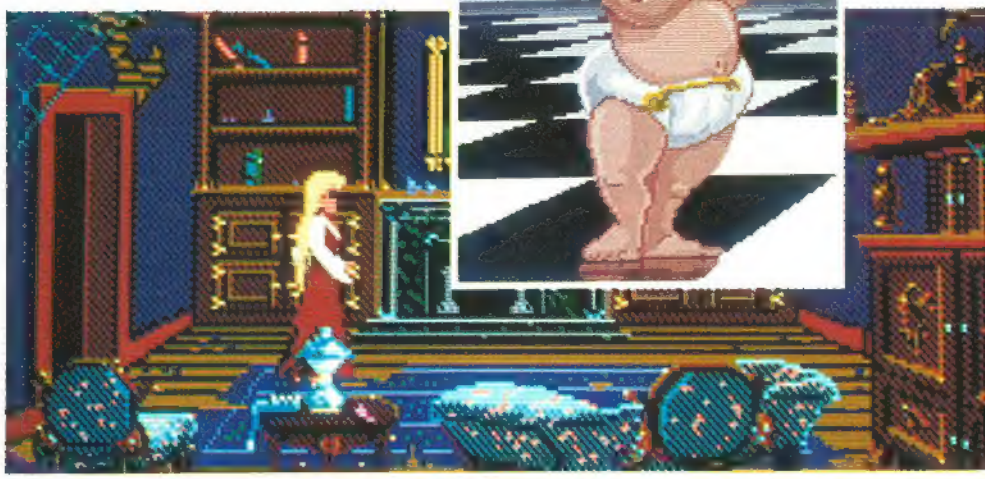
Kurz-Tests

Turbo Trax, XOR, Fish, Hellfire Attack, Out Run	57
Pac-Mania, Driller, Puffy's Saga, Freedom	58
Motor Massacre, Hotball, 1943, Afterburner, R-Type, Bombuzal, Guerilla War	59
Ultima V, Pac-Mania, Rückkehr der Jedi, King's Valley II, F19 Stealth Fighter	60

▲ 63 Frisches Futter fürs Sega mit "Kenseiden"

16 Action pur gibt's bei der Computerversion von "Thunder Blade"

▼ 25 Baby Herman auf dem Amiga? "Roger Rabbit" macht's möglich



56 In "King's Quest IV" schlägt sich das vorteilhafte blonde Sprite mit Namen Rosella mit Zwergen und Zaubern herum

Spiele im Laserblitz

Schon gehört: Spiele für den C 64 gibt es jetzt auch auf CD. Ein verfrühter April-Scherz? Mitnichten. Von Rainbow Arts kommt im Frühjahr dieses Jahres für rund 100 Mark die erste CD mit zehn Spielen in die Läden. Um sie zu benutzen, braucht man kein spezielles Laufwerk, sondern nur einen handelsüblichen CD-Player für Musik-CDs. In der Packung liegt ein spezieller Adapter, um den CD-Player an den C 64 anzuschließen.

Der Trick für das ungewöhnliche Projekt ist denkbar einfach: der Adapter steckt im Kassettenport des C 64. Dort werden die Audio-Signale der CD automatisch umgewandelt. Ähnlich funktioniert auch das Laden von Kassette. Nachdem man einen kurzen Fastloader von der CD in normaler Geschwindigkeit geladen hat, stehen die Spiele durch das Zusatzprogramm in wenigen Sekunden im Speicher. Die Übertragung geht wesentlich schneller, weil die CD im Gegensatz zu einer Kassette kaum Schwankungen in der Aufzeichnungsqualität und der Ablaufgeschwindigkeit hat. Durch genaues Timing rauschen die Programme mit mehreren KByte pro Sekunde in den C 64.

Die Spiele auf der CD zählen zu den Klassikern, wie der Flipper "Davids Midnight Magic", das Actionspiel "Dropzone", das Golfspiel "Leader Board Golf", die Simulation "M.U.L.E", die Karatevariante "Fist II" oder die Geschicklichkeitsspiele "Impossible Mission", "Loderunner", "Mission Elevator", "Jinks" und "Solomon's Key". Neue Titel befinden sich nicht auf der CD, dafür aber zehn neue Musikstücke des Sound-Hexers Chris Hülsbeck. So bekommt man für knapp 10 Mark pro Spiel nicht nur eine interessante Sammlung an bekannten Programmen, sondern auch noch kurzweilige Unterhaltung, wenn man nicht spielen möchte. Bei allen Vorteilen der CD darf man einen Nachteil nicht verschweigen: High-Scores können nicht gespeichert werden.

gn

Piraten im All

Noch tüfteln die Programmierer von Palace Software an "Cosmic Pirates", doch wir durften schon einmal einen Blick auf das Spiel werfen. Spielziel ist es, im All Rabatz zu machen und dabei viel Geld zu verdienen. Zu diesem Zweck überfällt man Raumfrachter und setzt sich gegen viele Gegner zur Wehr.

Organisiert wird alles von der lokalen Raumgilde, die den Piraten Aufträge zuteilt. Leider bekommt man erst dann Aufträge, wenn man genügend Startkapital vorweisen kann. Um nicht sofort von den Aliens zerballert zu werden, kann man einmal im Simulator üben, ohne zu zahlen. In diesem Weltraum-Baller-Epos steht Action ganz klar im Vordergrund. Man kann als Pirat auch dauerhaft Karriere machen, denn die Spielstände werden auf Diskette gespeichert. Der Bildschirm scrollt in alle Himmelsrichtungen, die Gegner sind zahlreich und die Sprites sehr groß — den Test findet Ihr in der nächsten Power Play.

al

Der Daumenschoner

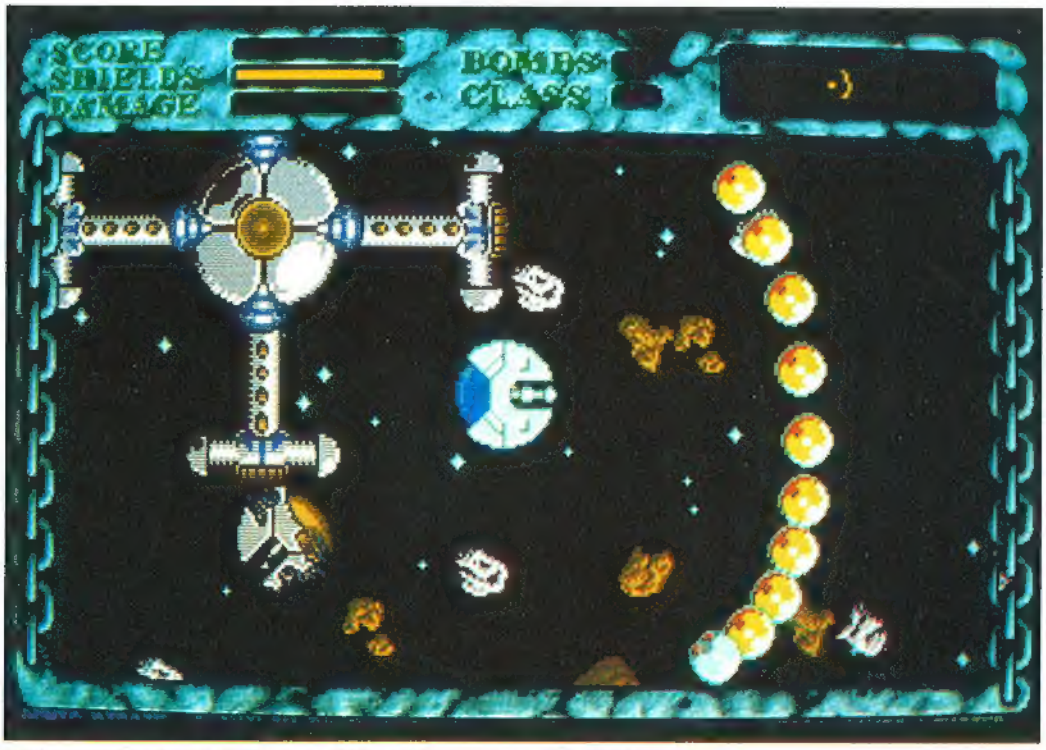
Wer kennt das nicht: Nach einer mehrstündigen Nintendo-Sitzung ist der Daumen wieder in seine kritische Phase gekommen. Jede Bewegung schmerzt, die Knochen knacken bedenklich und die Haut beginnt sich zu pellen, doch das Obermonster ist noch nicht in Sicht. Damit man aus gesundheitlichen Gründen nicht aufgeben muß, kommt das "Mega" zu Hilfe. Dieses Joypad ist keine Gabe der örtlichen Krankenkasse, sondern ein richtiger kleiner programmierbarer Computer für das Nintendo.

Das Joypad ähnelt dem originalen Nintendo-Joypad. Alle "klassischen" Bedienungselemente wie beispielsweise die Tasten <Start> und <Select> sind vorhanden. Alle Bedienungselemente sind angeordnet wie auf dem Original, so daß man sich nicht groß umgewöhnen muß. Dazu kommen besondere Feinheiten wie beispielsweise digital regelbares Dauerfeuer oder eine komfortable Zeitlupenfunktion. Man kann auch neben einer bestimmten Richtung auch Paßwortabfragen programmieren.

Das Joypad wird mit vier handelsüblichen Batterien betrieben und merkt sich alles, so daß man nach dem Ausschalten nicht immer neu programmieren muß. Durch Kombinieren der sieben verschiedenen Funktionen ergeben sich viele neue Möglichkeiten, die man bei jedem Spiel anders einsetzen kann. Für alle, die vom Nintendo genug haben, ist in Mega sogar ein kleines LCD-Spiel eingebaut. Mega wird um die 80 Mark kosten.

al

Links, rechts, dreimal hoch — mit dem programmierbaren Joypad werden die schwersten Gegner zum Freiwild



Pirat zu werden ist nicht schwer, Pirat zu sein dagegen sehr (Amiga)

The completely brilliant

SPITTING IMAGE©

COMPUTER GAME

Zerstören Sie die Glaubwürdigkeit der sechs Weltführer (auch wenn Ronnie sowieso schon einen neuen Job hat).

Entscheiden Sie sich für den Kampf, nicht für die Bequemlichkeit Ihrer Parkbank.

"Packender als die Meister der Toaster"

"Aufregender als die Ninja-Wüstenspringmaus"

Was man über Spitting Image sagt:
"Absolut hervorragend", sagen alle von Domark.
"Erstaunlich", sagt der Spitting Image-Buchhalter.
"Bestimmt das beste Computerspiel, das ich in meinem ganzen Leben gespielt habe", sagt das Mädchen an der Spitting Image-Schalttafel.

Warnung: Beschädigung:

Eine wirklich sichere Art, Ihre Kassette oder Diskette kaputtzukriegen, ist das Beschmieren mit Marmelade oder die Aufbewahrung in einem großen Kübel mit Karbonileum.

ERHÄLTICH FÜR
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64/128 DISK/KAS
SCHNEIDER DISK/KAS

Distributor
BOMICO
Elbinger Strasse 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050

© Spitting Image Productions Ltd. 1988

Writer: Geoff Atkinson Music: Phil Pope Illustrator: Paul Cemmick Puppets created by Fluck and Law

DOMARK PUBLICATION

Gunship fliegt wieder

Kann ein Spiel ein "bißchen indiziert" sein? Bei der Simulation "Gunship" geht's.

Der Fall ist geklärt, die Lage verworren wie eh und je. Am 9. November um 15 Uhr 15 entschied die 17. Strafkammer des Verwaltungsgerichts Köln, daß die Indizierung der Simulation "Gunship" von Microprose aufgeschoben wird. Dieses Urteil führt zu ungewöhnlichen Konsequenzen: Gunship bleibt zwar indiziert, darf aber verkauft werden als ob es nicht indiziert sei. Damit kann jeder Jugendliche unter 18 Jahren das Programm wieder kaufen, obwohl es auf der Liste der indizierten Spiele bleibt.

Matthias Arnold, Geschäftsführer von Microprose Deutschland, freut sich über den juristischen Erfolg in Sachen "Gunship"

Was wie ein Possenstück aus Schilda klingt, ist ein ganz normaler behördlicher Vorgang. Das Gericht entschied nämlich nicht, daß die Indizierung rechtswidrig war, sondern nur das Verfahren, das zur Indizierung führte. Die Prüfer der Bundesprüfstelle hatten sich während der Verhandlung das Produkt nicht genügend angesehen, um fundiert urteilen zu können. Nur ein einziger Prüfer spielte stellvertretend für die anderen zwölf die Simulation. Seine kurze Demonstration (bei der er prompt mit dem Hubschrauber abstürzte) sowie eine Kopie der Anleitung reichten dem Gremium damals aus, um die Simulation zu indizieren.

Das darf nach der Meinung der Gerichts nicht passieren. Gerade für eine komplexe Simulation braucht man viele Stunden Spielerfahrung, um sie beurteilen zu können. Eine reine Vermutung, daß ein Spiel für Jugendliche nicht geeignet ist, oder der Blick ins Handbuch, genügt nicht.

Wie geht es jetzt weiter? Wie schon in einem anderen Fall (vergl. *POWER PLAY* 10/88) muß die Bundesprüfstelle ein neues Indizierungsverfahren einleiten. Kommt sie dabei erneut zum Entschluß, Gunship auf die schwarze Liste zu setzen, darf es wieder nicht an Jugendliche verkauft und nicht beworben werden. Bis jedoch die endgültige Entscheidung fällt, ist es wie jedes andere Programm in den Computerabteilungen der Kaufhäuser und in Computerläden zu haben. Gunship fliegt also wieder (wenn auch etwas wacklig). *gn*

Kinderstunde mit Peter Pan

Der Nachwuchs ist stark im Kommen: Jetzt dürfen endlich die 4- bis 8jährigen an die Maus. "Peter Pan" wurde von der der französischen Firma Coctel Vision programmiert und ist ganz auf junge Freaks abgestimmt. Man dreht in einem kleinen Labyrinth ein paar Runden à la "Pac Man" und sucht verschiedene Gegenstände in Bildern. Die Gegenstände sind übrigens immer an der gleichen Stelle verstreut. Aus dem Amiga oder dem ST schallt eine klare, wenn auch mit der Zeit nervende Stimme, die dem Junior (oder der Juniorin) Anweisungen oder Kommentare zum Spiel gibt.

Das Spiel ist nichts für Profis, denn als durchschnittlicher Spieler hat man Peter Pan innerhalb weniger Minuten durchgespielt. Kleine Kinder könnten, wenn man ihnen das Buch dazu vorliest, durchaus Spaß haben. Peter Pan wird für den Amiga, Atari ST, CPC 6128 und MS-DOS-Computer erscheinen. *al*

In der Mache

Eine gescheitertes Musical erscheint demnächst als Spiel für ST und Amiga. "The Kristal" war 1976 eigentlich als Bühnenstück geplant. Doch die Durchführung scheiterte und so entschied Mike Sutin vor zwei Jahren seine Geschichte als Computerspiel umzusetzen. Für seinen ehrgeizigen Plan engagierte er Grafik- und Sound-Spezialisten, um einen interaktiven Film zu schaffen. Zusammen mit "Addictive", die durch die Simulation "Football Manager" bekannt wurden, versucht er etwas, an dem schon viele gescheitert sind: exzellente Grafik mit einem spannenden Spiel zu verbinden.

Das Spielprinzip von The Kristal ist ein Rollen-Action-Strategie-Adventure. Man übernimmt die Rolle des Weltraumpiraten Dancis Frake. Er findet sich in der Stadt Novala wieder, ohne zu wissen, wie er hinkam. Also macht er sich auf, hinter die komischen Vorgänge zu kommen. Dazu muß er mit Leuten sprechen, Fragen stellen, Aufgaben erfüllen, Gegenstände finden, immer genügend essen, seine geistigen Fähigkeiten erweitern und zwischendurch auch gegen finstere Gestalten beim Schwertduell oder im Weltall kämpfen. Sein Ziel lautet, das Kristal zu finden, dessen Rätsel zu lösen und in seine Heimat zurückzukehren.

Nicht nur die Story klingt fantastisch, sondern auch die "technischen Daten" des Programms: 60 verschiedene Hintergrundgrafiken, 1500 Sprites für die Animation von 75 Figuren und 50 eigenständigen Charakteren. Der Schwertkampf alleine benötigt 150 verschiedene Bewegungsphasen, damit alle Aktionen ruckfrei und realistisch aussehen.

Gemessen am Werbeaufwand durch Addictive (fünf englische Magazine berichteten auf mehreren Seiten "exklusiv"), wird The Kristal entweder der Renner 1989 oder ein Flop, der nur von diversen Zeitschriften hochgejubelt wird. Gesehen hat das fertige Spiel, trotz der guten Kritiken, nämlich noch niemand. *gn*

Vertauschte Wertungen

Leider haben wir in Ausgabe 1/89 zwei Wertungen vertauscht. Natürlich bekommt "Typhoon" die Wertung 79 Punkte Grafik, 72 Punkte Sound und 76 Punkte Power-Wertung, während "Powerdrome" mit 72 Punkten Grafik, 38 Punkten Sound und 69 Punkten Power-Wertung abschneidet. *al*

Vulkane brodeln leise, bei Frakes weiter Reise (Amiga)

Come where the fun is!

Und der Spaß beginnt bei uns! Für unsere Teams suchen wir genau Sie, um Spiele zu entwickeln, an denen Tausende ihren Spaß haben. Man sagt uns nach, wir wären am Markt etablierte, erfolgreiche Unternehmen. Toll, aber das stimmt nicht ganz: Bei uns gibt es keine Stechuhren, Chefgemälde im Flur, Glastüren und Hierarchien. Auch brauchen Sie keinen Dr. oder Dipl. Ihr Eigen nennen, allein Ihre Fähigkeit ist entscheidend. Wir bieten Ihnen perspektivenreiche Mitarbeit in jungen ungezwungenen Teams. Bei uns können Sie Ihr Wissen und Ihre Kreativität fast uneingeschränkt ausleben. Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf. Im einzelnen:

Zum Ausbau unseres 16-bit Rollenspielteams suchen wir einen im „Fantasy/Science fiction"-Bereich versierten **Grafiker(in)** zur festen Mitarbeit. Hohe Eigenkreativität und Erfahrung im Bereich Konzept, Hintergrundgestaltung, Computeranimation wären von Vorteil. Für dieses Team suchen wir des weiteren einen **Programmierer(in)** der im Bereich der Rollen- und Brettspiele weitreichende Erfahrung hat.

Rainbow Arts

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Tel: 0211/596762
z. Hd. Teut Weidemann

Die GOLDEN GOBLINS suchen für ein langfristig angelegtes **Strategiespiel-Projekt** fachlich versierte **Programmierer(innen)** für die Systeme Atari ST, Amiga und PC. Wir legen besonderen Wert auf Kenntnisse in den Bereichen Strategie, Taktik und Gegneranalyse. Erfahrung in Brett-Strategie-Spielen ist wünschenswert. Die Stelle soll kurzfristig mit freien Mitarbeitern(innen) besetzt werden. Eine spätere Festanstellung ist möglich.

GOLDEN GOBLINS

GOLDEN GOBLINS GmbH
Münsterstr. 27
4830 Gütersloh
Tel: 05241/16888
z. Hd. Rolf Lakämper

Wir suchen einen qualifizierten **Grafiker(in)** der neben **Coverillustrationen** auch wesentlich Digitalisierungsvorlagen erarbeitet. Kenntnisse und Begeisterungsfähigkeit in verschiedenen grafischen Stilrichtungen, sowie Arbeitserfahrung an Homecomputern sind wünschenswert.

TIME WARP

Time Warp Software GmbH
Zopotter Str. 4
2850 Bremerhaven
Tel: 0471/53046
z. Hd. Arndt Nolte

Wir wollen ein deutsches Team für **3D-Spiele** aufbauen. Daher suchen wir **Programmierer(innen)** zur schnellstmöglichen Festanstellung. Herausragende Fähigkeiten im mathematisch-physikalischen Bereich sind erforderlich. Des weiteren sollten Sie ein Fable für das inhaltliche Gestalten und Spielen derartiger Spiele haben.

reLINE SOFTWARE

Reline Software GmbH
Königstr. 55
3000 Hannover 1
Tel: 0511/344521
z. Hd. Uwe Grabosch

Zur telefonischen Vorabberatung stehen Ihnen Herr Morell und Herr Weidemann unter 0211/596762 gerne zur Verfügung.

Wir suchen weiterhin lokal ansässige freischaffende Spieletester.

Wenn Sie ein Programm geschrieben haben, machen wir Ihnen gerne ein Angebot zur internationalen Vermarktung.

Eine Initiative deutscher Softwarehersteller.

HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert *POWER PLAY* die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Sven Buck, Hannover
Jens Heyder, Westerau
Jens Hilgendorf, Gummersbach
M. Hoffmann, Herzebeck
Matthias Kauer, Römerberg
Dirk Kutschewski, Grevenbroich
Peter Müller, Schren
Oliver Pape, Köln
Daniel Schaller, Iserlohn
Maik Schneuing, Ochtrup
Sebastian Schulte, Arnsberg
Andreas Simon, Köln

Herzlichen Glückwunsch! *hl*

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters** (Time Warp/ Rainbow Arts)

Noch ein Monat an der Spitze für die Great Giana Sisters

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (5) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
4. (9) **Pirates** (Microprose)
5. (8) **Interceptor** (Electronic Arts)
6. (4) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
7. (6) **Bubble Bobble** (Firebird)
8. (3) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
9. (11) **Football Manager II** (Addictive)
10. (10) **Carrier Command** (Rainbird)
11. (7) **Katakis** (Rainbow Arts)
12. (16) **Dungeon Master** (FTL)
13. (14) **California Games** (Epyx)
14. (20) **Wizball** (Ocean)
15. (19) **Defender of the Crown** (Cinemaware)
16. (13) **Tetris** (Mirrorsoft)
17. (17) **Test Drive** (Accolade)
18. (–) **Impossible Mission II** (Epyx)
19. (18) **Ports of Call** (Aegis)
20. (–) **Starglider II** (Rainbird)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. (1) **Interceptor**
2. (4) **Carrier Command**
3. (3) **Great Giana Sisters**
4. (2) **Katakis**
5. (–) **Ports of Call**

Atari ST

1. (1) **Dungeon Master**
2. (–) **Great Giana Sisters**
3. (2) **Carrier Command**
4. (–) **Football Manager II**
5. (–) **Superstar Ice Hockey**

Videospiele

1. (–) **Nintendo Ice Hockey**
2. (4) **Zelda II: Adventure of Link**
3. (2) **Alex Kidd in Miracle World**
4. (–) **RC Pro-Am**
5. (1) **Super Wonderboy in Monsterland**

C 64/128

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (2) **Maniac Mansion**
3. (4) **Zak McKracken**
4. (–) **Pirates**
5. (–) **Bubble Bobble**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (–) **The Last Ninja II** (System 3)
2. (3) **Football Manager II** (Addictive)
3. (2) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
4. (–) **Armalyte** (Thalamus)
5. (6) **Out Run** (U.S. Gold)
6. (–) **1943** (GO!)
7. (–) **Savage** (Firebird)

Billigspiele und Compilations:

1. (4) **Joe Blade 2** (Players)
2. (1) **Bomb Jack** (Encore)
3. (–) **Footballer of the Year** (Kixx)
4. (–) **Indiziertes Spiel**
5. (–) **International Rugby Simulator** (Code Masters)
6. (2) **Gauntlet** (Kixx)
7. (3) **Air Wolf** (Encore)

U.S.A.

Diesmal wieder die US-Videospielcharts:

1. (4) **Double Dragon** (Tradewest/Nintendo)
2. (1) **Punch-Out** (Nintendo)
3. (2) **Legend of Zelda** (Nintendo)
4. (5) **Contra** (Konami/Nintendo)
5. (6) **RC Pro-Am** (Nintendo)
6. (3) **Top Gun** (Konami/Nintendo)
7. (8) **T&C Surf Designs** (LJN/Nintendo)
8. (10) **Rambo** (Acclaim/Nintendo)
9. (7) **Karnov** (Data East/Nintendo)
10. (13) **Wizards & Warriors** (Acclaim/Nintendo)
11. (11) **Major League Baseball** (LJN/Nintendo)
12. (9) **Victory Road** (SNK/Nintendo)
13. (12) **Double Dribble** (Konami/Nintendo)
14. (14) **Afterburner** (Sega)
15. (–) **Gauntlet** (Tengen/Nintendo)

OVERLANDER

DIE RENNAUTO-SIMULATION DIE ALLES HINTER SICH LÄSST

SCREENSHOTS ATARI ST

Spiel 1	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✓
Spiel 2	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
Spiel 3	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Spiel 4	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓
Spiel 5	✓	✓	✓	✗	✗	N/A	✓
Spiel 6	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓
Spiel 7	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✗
OVERLANDER	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

© 1988 Elite Systems International Ltd.

SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Commodore	Cassette
Commodore	Disc
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disc
Amiga	Disc
Atari ST	Disc

elite

Distributor: BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/706050

KONTROLLE MIT HOHER PRÄZISION!

- ★ ausgezeichnetes ergonomisches Design
- ★ hohe technische Präzision
- ★ äußerst schnelle Bewegungskontrolle
- ★ für Links- und Rechtshänder geeignet

Das ist der neue KONIX-NAVIGATOR!

Der neue KONIX-Navigator paßt an folgende Rechner:

Commodore C 64/128
(C16 nur mit Joystick-Adapter)
Amiga
Atari ST/XL/XE
Amstrad CPC

Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Vertrieb in Österreich: Karasoft
in der Schweiz: Thali AG

konix

Höher, schneller, weiter

Es geht auch ohne Doping: Im Norden wurde der Sieger der Spiele-Olympiade ermittelt.

Die sechzehn besten Spieler aus ganz Deutschland trafen sich am 29. Oktober bei strahlender Herbstsonne in der Nähe Kiels. Beim Finale im Compu Camp Westensee trugen sie den Kampf um den Gesamtsieg der Spiele-Olympiade aus. Gemäß des olympischen Mottos "Höher, schneller, weiter" ging es um höhere Punktzahlen, schnellere Reaktionen und Weiterkommen in die nächste Runde.

In der Ausgabe 9/88 riefen *HAPPY-COMPUTER* und Power Play zur ersten Spiele-Olympiade auf. In siebzehn Kaufhof-Filialen zwischen München und Hamburg standen für eine Woche spezielle Spielstationen in den Computer-Abteilungen. Jeder Besucher hatte die Chance, innerhalb einer Minute so viele Punkte wie möglich beim Geschicklichkeitsspiel "Great Giana Sisters" von Rainbow Arts zu sammeln. Die Finalisten erkämpften den High-Score in ihrer Stadt.

Als am Samstag alle sechzehn Teilnehmer — der siebzehnte hatte leider keine Zeit — versammelt waren, wurde das Geheimnis gelüftet, das die Joystick-Akrobaten am Abend vorher beschäftigt hatte: Mit welchem Programm wird gespielt? Als Jens Behrman vom Compu Camp den Namen bekannt gab, sah man freudige und enttäuschte Gesichter: "Katakis" auf dem Amiga. Alle, die keine Actionspiele mögen, sahen ihre Siegeschancen sinken. Doch damit sich keiner unvorbereitet in den Kampf stürzen mußte, war bis zum Mittagessen freies Einspielen angesagt. Und obwohl es um wertvolle Preise ging, war die Atmosphäre locker: Die Spieler scherzten und schauten den Konkurrenten über die Schulter

Am Nachmittag begann das Finale. In vier etwa gleichstarken Gruppen spielten jeweils vier Teilnehmer um den High-Score. Die Gruppensieger traten in zwei Halbfinalen gegeneinander an, um die Finalisten zu ermitteln. Da die Kontrahenten gleichzeitig spielten, wurde das Duell zur Nervensache: Mit einem Auge sahen die Spieler immer auf den Schirm des Gegners.

Schließlich setzte sich Hans-Joachim Kaltenhaus durch, der Robert Brandov im Finale mit 36640 zu 25510 Punkten besiegte. Hans Joachim gewann damit einen Amiga 500 mit Monitor, Robert einen Amiga 500 und Martin Salastowitz mit dem dritten Platz einen C 64. Für den absoluten High Score von 47860 Punkten macht Tihomir Franc eine Woche Urlaub im Compu Camp. Wir gratulieren. *gn*

Foto: J. Behrmann

Die vier stolzen Sieger der ersten Spiele-Olympiade: J. Kaltenhaus, R. Brandov, M. Salastowitz, T. Franc

Auflösung zum Katakis-Wettbewerb

Katakis rief und die Extrawaffen kamen: Den 1. Preis in unserem Wettbewerb gewann der Weitwinkel-Klebestrahl-Erfinder aus Berlin.

In *POWER PLAY* 6 wollten Rainbow Arts und wir wissen, welche neuen Extrawaffen Ihr Euch bei schwerkalibrigen Ballerspielen wie "Katakis" wünscht. Tolle Einsendungen gab's zu genüge, doch den 1. Platz sicherte sich eindeutig Carsten Hampe aus Berlin. Er hat uns gleich einen ganzen "Versandkatalog für Extrawaffen" geschickt und mit tollen Bildern versehen. In seinem Angebot befinden sich ein Turbobohrer, der Weitwinkel-Klebestrahler und die intergalaktische Musikbox. Carsten hat sich den Gewinn, einen VHS-Videorecorder, wirklich verdient.

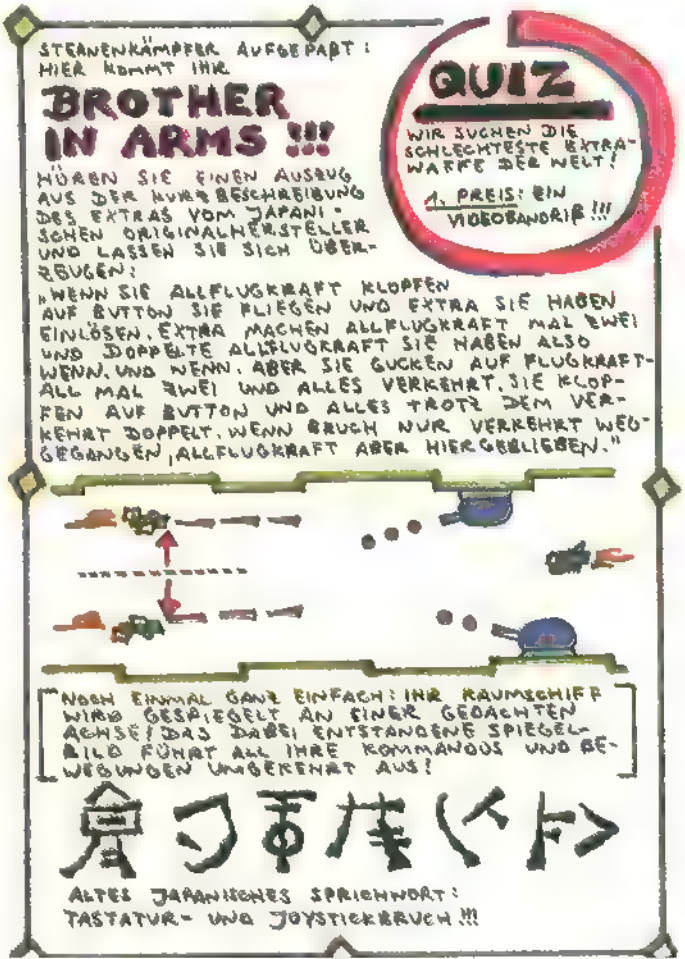
Der 2. Preis, ein CD-Player, geht für drei gelungene Extrawaffen-Vorschläge (darunter die "Slurp-Gun") an Derk Wachsmuth aus Gettorf

Ralph Ewers aus Castrop-Rauxel darf sich auf den 3. Preis, einen Walkman, freuen. Seine "Sonde" und sein "Höhentaster" sicherten ihm den Erfolg.

Je ein winterfest-flauschiges Rainbow Arts-Sweatshirt geht an die Gewinner der Preise 4 bis 10:

Michael Faes, CH-5040 Schöftland
Christoph Franck, 8880 Dillingen
Theodor Kopelzky, A-5020 Salzburg
Holger Lesler, 5500 Trier
Dirk Mauser, 4600 Dortmund
Ingo Schäfer, 8439 Postbauer-Heng
Christoph Weiss, A-1050 Wien

Herzlichen Glückwunsch!
mg/hl

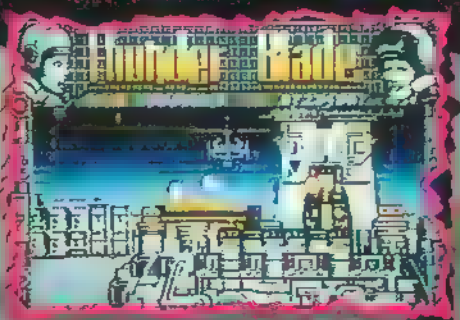


◄ **Mit knalligen Extras gewann Carsten Hampe**

THUNDER BLADE IST DA! EIN HIM

WAHRSC
DIE NU

THE PEPSI CHALLENGE
GAME OF THE YEAR!



Bildschirmfotos von verschiedenen Formaten

THUNDER BLADE

Halten Sie sich Ihren Magen fest, sammeln Sie Ihre Kräfte und nehmen Sie die Steuerung des THUNDER BLADE fest in die Hand. Sie stehen vor der Aufgabe Ihres Lebens, denn Sie übernehmen die Kontrolle des höchstentwickelten Helicopters, den Spezialisten je konstruiert haben. Trixen Sie die schnellsten Jet-Piloten aus und verteidigen Sie sich gegen den APACHE-KREUZER!

MELSSTÜRMER DER SUPERLATIVE

HEINLICH
MMER 1

Blade

THUNDER BLADE

Action auf:

Amiga, Atari ST, C64, PC

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGA®) are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Vertrieb: RUSHWARE GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/60 70 Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thalt AG

Thunder Blade

Segas erfolgreicher 3D-Automat um den treffsicheren Hubschrauber kommt schon jetzt für diverse Heimcomputer auf den Markt.

Amiga, Atari ST, C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik	78	
Sound	67	
Power-Wertung	70	

Die Wertungen für die ST-Version

Grafik	69	
Sound	76	
Power-Wertung	68	

Die Wertungen für die C 64-Version

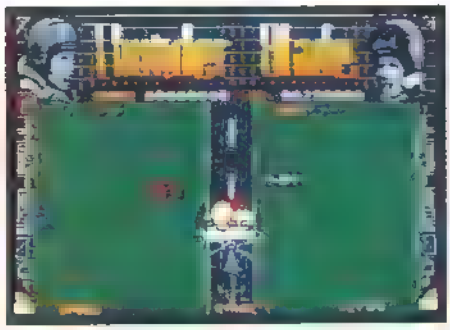
Grafik	81	
Sound	74	
Power-Wertung	72	

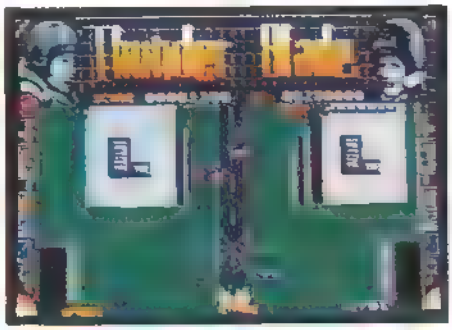
Die Wertungen für die Amiga-Version

Segas bisher spielbarster 3D-Automat ist auch auf den Heimcomputer-Versionen ein paar Runden wert. Alle drei Computer (C 64, Amiga, ST) werden gut ausgenutzt und bieten die spezielle Perspektive des Automaten zwar mit Abstrichen, aber doch deutlich erkennbar. Besonders freuen werden sich die Amiga-Besitzer, denn diese Umsetzung nutzt die Grafikchips besonders aus. Damit ist die Amiga-Version farbenfroher und schneller als die ST-Umsetzung. Der ST schlägt sich aber auch tapfer. Er bietet zwar die langsamste der drei Versionen, aber auch diese ist immer noch schnell genug, um gut spielbar zu sein.

Bei den Umsetzungen mußten natürlich Abstriche gemacht werden. Die Programmierer waren aber schlau genug, Thunder Blade auf den jeweiligen Computer hinzutrimmen und ein spielbares Action-Spiel abzuliefern. Man hat nicht sklavisch den Automaten nachgebildet, sondern eben ein paar Sprites und Effekte weggelassen. Da bleibt dann ein gutes Action-Spiel übrig, das sicherlich nicht zur Spitzenklasse gehört, bei dem man sich aber auch nicht über das Geld ärgert, das man dafür ausgegeben hat.

Die Steuerung ist etwas kompliziert geworden, weil man am heimischen Joystick keinen Extra-Geschwindigkeitshebel zur Verfügung hat. Spielerisch setzt Thunder Blade keine neuen Maßstäbe, bietet aber einige Grafik-Kniffe, die man auf Heimcomputern bisher noch nicht gesehen hat. Im Gegensatz zum lachhaften Afterburner besteht Thunder Blade nicht nur aus Effekthascherei, sondern hat auch spielerische Qualitäten.





Dreidimensionale Grafik einmal anders: Wenn der Hubschrauber nach oben zieht, wird der Boden immer kleiner. (Atari ST)

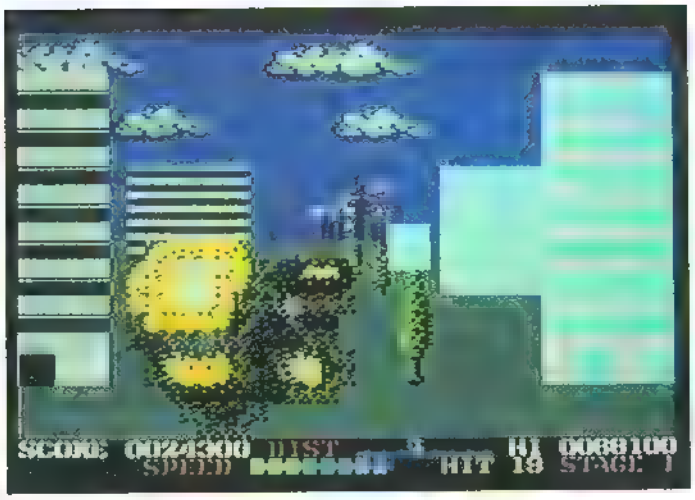
Das Schlimme an diesen Spielhallen-Umsetzungen ist, daß es keine tollen Hintergrund-Geschichten gibt, die man seinem Leser erzählen kann und die auf die Spielhandlung einstimmen. Bei "Thunder Blade" ist es nicht anders. Setzen Sie sich einfach in den Hubschrauber und zerstören Sie das feindliche Kommando-Zentrum. Der Rest ergibt sich von selbst.

Thunder Blade brachte als erster 3D-Automat von Sega ein abwechslungsreiches Spielprinzip, bei dem nicht einfach stur auf heranflitzende Objekte geschossen wird. Es gibt insgesamt vier Levels, von denen jeder noch mal in drei Stufen unterteilt ist.

In der ersten Stufe sehen Sie das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Dabei wird aber nicht nur von oben nach unten gescrollt. Sie können mit dem Hubschrauber tiefer und höher fliegen, die Grafik ändert sich entsprechend Ihrer Flug-

Bunt, schnell, laut: Die Amiga-Version ist die technisch beste Umsetzung von Thunder Blade.

Klobig, aber spielbar: Auch der C 64 beherrscht den 3D-Effekt.



Mit dem Hubschrauber durch Straßenschluchten flitzen (C 64)

höhe. Außerdem läßt sich die Geschwindigkeit des Hubschraubers fast beliebig regeln. In der zweiten Phase sieht man den Hubschrauber dann von hinten und fliegt in der bekannten Sega-3D-Perspektive durch die Landschaft. Die dritte Phase bietet dann einen besonders gemeinen Supergegner, der je nach Level aus der Vogelperspektive oder der Sega-Perspektive angegangen wird.

Getestet wurden die C 64-, ST- und Amiga-Version. Alle drei Versionen bieten die vier Levels in der gleichen Struktur wie am Automaten. Gesteuert wird mit einem Joystick. Die Geschwindigkeit kann wahlweise über den Joystick (Knopf und rauf/runter) oder die Tastatur geregelt werden. Über den Feuerknopf werden zum einen die Bordkanone, zum anderen die Luft-Boden-Raketen ausgelöst. Auf dem C 64 vernichten die Raketen jedes Ziel, das sie treffen, auf ST und Amiga sind sie bei einigen Zielen unwirksam. *bs*

U.S. Gold hat sich beachtlich aus der Affäre gezogen. Die Umsetzungen des super-spektakulären Spielautomaten Thunder Blade sind wesentlich besser geworden, als ich gedacht hatte. Im Gegensatz zur Sega-Version (siehe Test im Videospiel-Teil dieser Ausgabe) hat man sich sogar an den 3D-Effekt beim Rauf- und Runterfliegen gewagt. Selbst auf dem C 64 kommt er ganz gut rüber, obwohl die Grafik recht klobig aussieht und nicht sehr schön gezeichnet ist. Auf ST und Amiga sieht das Ganze — wen wundert's — farbenprächtiger aus. Doch das Super-Feeling des Thunder Blade-Automaten, der mit seiner Mechanik den Spieler durcheinanderschüttelt, wird natürlich nicht erreicht. Irgendwo sind der Hardware halt Grenzen gesetzt.

Afterburner

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik	21	
Sound	60	
Power-Wertung	80	

Mit doppelter Schallgeschwindigkeit rasen Sie nur wenige Meter über der Wasseroberfläche. Eine Staffel von acht feindlichen Jets kommt Ihnen entgegen.

Auch bei Mach Drei ist der Spielwitz wie Blei (C 64)

Afterburner auf den C 64 umzusetzen war sicher eine undankbare Aufgabe. Der Automat verließ sich auf Spezial-Effekte und brachte spielerisch nur heiße Luft. Die C 64-Version bietet spielerisch nicht mehr und ist dazu technisch ziemlich schlimm.

Die 3D-Grafik ist für einen C 64 ganz schön rasant, aber auch genauso ruckelig, gerade bei geringen Geschwindigkeiten des Jets. Erkennen kann man sowieso nur wenig. Die feindlichen Jäger sind schwarze Flecken, die plötzlich größer werden und am Spieler vorbeizischen. Den feindlichen Raketen ergeht es ebenso. Das eigene Flugzeug ist aber so groß, daß es oft die Sicht des Spielers behindert und man manchmal nicht sieht, was auf einen zukommt. Außerdem sehen alle Level praktisch identisch aus. Nur die Farben der Felsbrocken und Sträucher ändern sich. Hat man einmal heraus, wie den Gegnern auszuweichen ist (dauert höchstens drei Minuten), kennt man schon das ganze Spiel. Das einzig Durchschnittliche an dieser Umsetzung ist der Sound. Spielerisch ist es einer der größten Langweiler, den je eine Software-Firma zu veröffentlichen wagte.

Doch noch während Sie die Formation mit ein paar gezielten Schüssen erledigen, blinkt ein Warnlicht im Cockpit: Eine hitzesuchende Rakete hat sich an Ihre Fersen geheftet...

Fliegen einmal anders: Nicht als Simulation, sondern als hartes Actionspiel präsentierte sich vor gut einem Jahr "Afterburner" in den Spielhallen. Schnelle 3D-Grafik und eine Mechanik, die den Spieler ganz schön durchschüttelte, ließen Afterburner zum Spielhallen-Liebling werden.

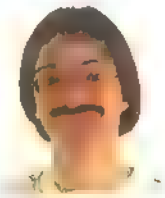
In die Heimcomputer-Versionen hat man alle spielerischen Elemente des Automaten übernommen. Der eigene Jet startet von einem Flugzeugträger und wird Level um Level von hunderten feindlichen Jägern in die Mangel genommen. Diese feuern mit Raketen, denen Sie ausweichen müssen. Ihr Jet feuert ständig aus seinem unerschöpflichen Maschinengewehr; auf Knopfdruck können Sie zusätzlich Raketen abfeuern, die garantiert ihr Ziel finden. *bs*

R-Type

Kampf dem Bydo-Imperium: Die Computerumsetzungen der Spielhallen-Legende "R-Type" sind da!

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Grafik	81	
Sound	83	
Power-Wertung	82	



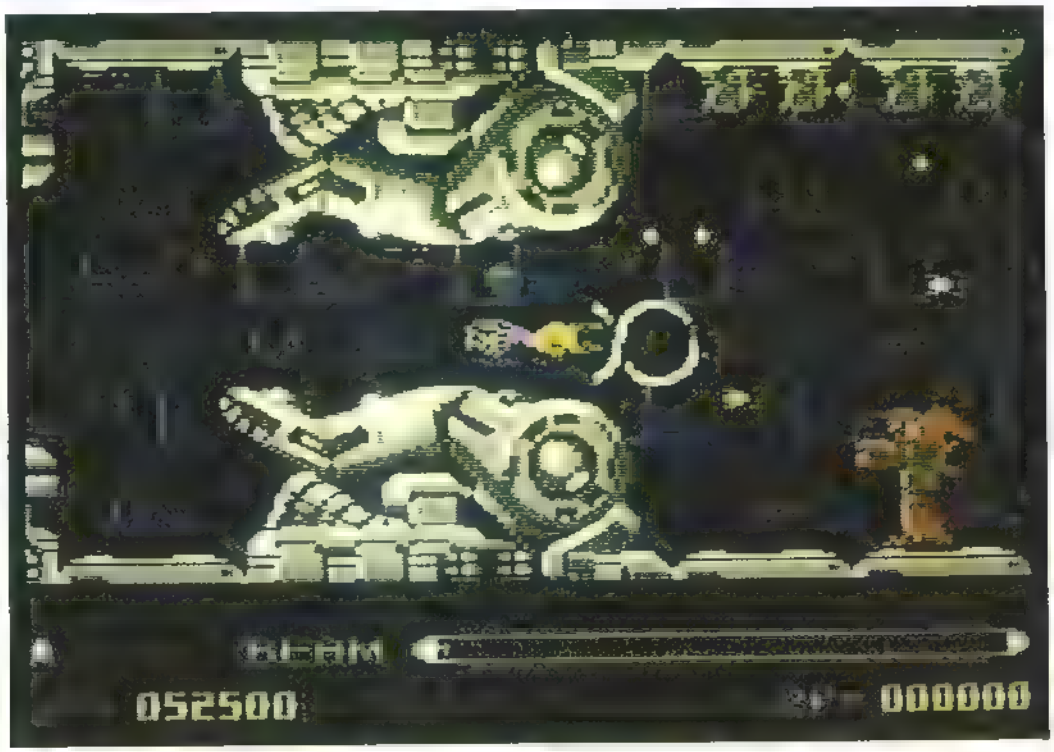
R-Type auf dem C 64? Geht das überhaupt? Wer den Automaten kennt, bekommt da seine Zweifel. Aber keine Bange, die C 64-Umsetzung kann sich sehen lassen und bringt viel vom Spielgefühl des Vorbilds rüber. Einige Abstriche muß man natürlich machen, weil die Hardware einfach nicht mehr hergibt. Ein kleines "Bäh!" gibt's für die Geschwindigkeit der gegnerischen Schüsse (mächtig schnell) und das lästige Diskettenwechseln, wenn man alle Leben verloren hat. Bei den wichtigsten Kriterien — Grafik, Sound, Spielmotivation — kann man aber nicht klagen. Die pausenlose Action erfordert auch einige Spieltaktiken. Im Rahmen dessen, was der C 64 leisten kann, ist die Umsetzung von R-Type alles in allem gelungen.

In den Spielhallen und auf der PC-Engine sorgt "R-Type" schon seit längerem für Furore. Der japanische Automatenhersteller Irem hat bei diesem Programm so ziemlich alles zusammengepackt, was man sich in einem horizontal scrollenden Actionspiel wünschen kann: acht abwechslungsreiche Levels, knallige Extrawaffen, ausgeklügelte gegnerische Formationen und Supermonster, die das Ende jedes Levels hüten.

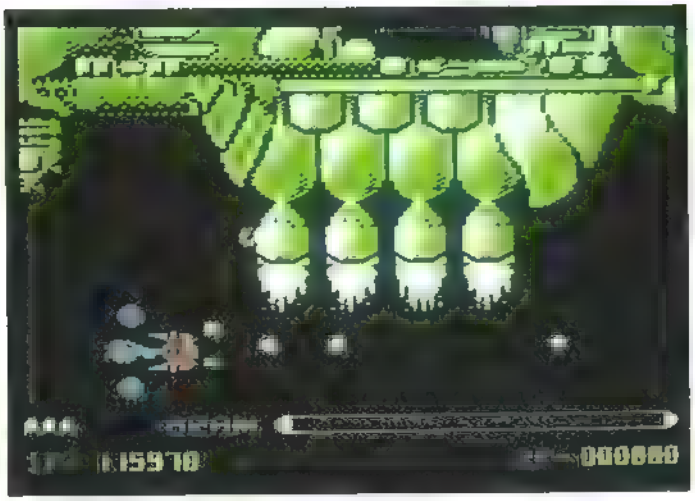
Die Rechte für die Heimcomputer-Umsetzungen sicherte sich das englische Softwarehaus Electric Dreams. Die C 64-Version, die wir testeten, ließ man übrigens in Deutschland bei Rainbow Arts programmieren. Alle acht Levels des Automaten sind bei dieser Umsetzung mit von der Partie und werden einzeln geladen. Die Disketten-Version hat zum Glück einen sehr schnellen Lader und speichert übrigens auch die High-Scores.

R-Type handelt vom Weltraumkampf des Raumschiffs R-9 gegen die Schergen des Bydo-Imperiums. Sie steuern das Schiff der R-Klasse gegen die bizarren Streitkräfte dieser Weltraum-Finsterlinge.

Eine Besonderheit von R-Type ist der Beam-Schuß. Drückt man den Feuerknopf kurz, ballert Ihr Raumschiff ganz normal. Hält man ihn ein Weilchen gedrückt, wird Energie für eine gehörige Beam-Salve gesammelt. So ein Superschuß empfiehlt sich vor allem bei besonders starken Gegnern, die man sonst nur mit sehr viel Einzelschüssen verputzen kann. Als Zusatzwaffe gibt es einen Satelliten, der einen guten Schutzschild abgibt (ähnlich wie bei "Katakis" und "Armalyte"). Mit der Leertaste feuert man den Satellit ab und dockt ihn wieder an. Dazu kommen Lenkraketen, Laser und Beiboote, die Ihrem Raumschiff zusätzlichen Schutz bieten. *hl*



Mit Satelliten-Schutz gibt's wenig Probleme (C 64)



Ein stattliches Riesen-Raumschiff wartet im dritten Level (C 64)

Kaum zu glauben: R-Type macht auf dem C 64 eine wirklich tolle Figur. Der Automat wurde nicht 1:1 umgesetzt, manche der gegnerischen Angriffstaktiken wurden vereinfacht. Ohne diese Kompromisse hätte es sicherlich technische Probleme gegeben, die dann den Spielwitz herabgesetzt hätten. Außerdem bin ich privat ganz froh, daß die Umsetzung etwas leichter ist als der Automat. Besonders gefallen hat mir die sehr fetzige Interpretation der Automaten-Musik.

Ein kleiner Fehler hat sich leider beim Beam eingeschlichen: Er geht zwar durch alle Gegner durch und vernichtet, wie gewünscht, ganze Formationen. Wenn er aber auf einen generischen Schuß trifft, verpufft der Beam einfach. Das macht den Einsatz des Beams bei diversen Schlußgegnern unmöglich, da diese Burschen pausenlos feuern und so den Beam im Keim ersticken.

Ein Mann für alle Fälle!

Ein alter Bekannter gibt seinen Einstand auf dem Computerbildschirm! Berühmt durch Film und Fernsehen muß sich Supermann gegen Darkseid und Lothor durchsetzen. Und das mit allem was dazugehört. Flugmöglichkeit, Hitze-und Teleskopblick. Super-Atem und Superkraft. Ein Computer-Comicbuch, daß die Möglichkeit bietet, im entscheidenden Augenblick in die Handlung einzugreifen. Das neueste Gesellenstück von Tynesoft. Ein Spiel, bei dem man die Luft auf dem Amiga, Atari ST, C 64 und Amstrad rauslassen kann! Mensch ist der Super-Mann!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: AriolaSoft GmbH Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Super Dragon Slayer

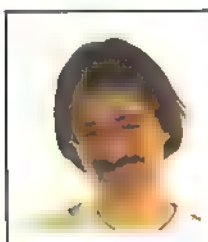
C 64 (CPC, Spectrum)
zirka 30 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Grafik	45	
Sound	46	
Power-Wertung	40	

Das englische Softwarehaus Code Masters gehört zu den Größen im Billigspiele-Geschäft. Vor knapp einem Jahr wagte sich die Firma in etwas teurere Gefilde: Unter dem Label "Code Masters Plus" wurden Spiele angeboten, die auf Kassette um die 20 Mark kosteten und preislich damit zwischen Billig- und Vollpreisspielen lagen. Jetzt hat Code Masters mit seinem neuesten "Plus"-Titel "Super Dragon Slayer" den Schritt in die Vollpreis-Riege gewagt. Die Ausstattung darf sich zurecht "super" nennen: In der Packung liegen zwei beidseitig bespielte Kassetten und ein Mini-Poster. Auf den Kassetten befinden sich zwei Versionen des Programms ("Standard" und "extra-schwer") sowie die Daten für neue Levels, die im Lauf des Spiels nachgeladen werden.

Bei Super Dragon Slayer hüpfen und laufen Sie in der Rolle eines Magiers durch gefährliche Ländereien. Ihr Ziel ist der finstere Dragon Lord, doch der hat schon ganze Formationen von Unter-Monstern aus der Hundehütte gejagt, um Ihnen Saures zu geben. Ab und zu läßt ein Gegner ein Extra purzeln, nachdem man ihn vernichtet hat. Bis zu sechs verschiedene Extras können Sie mit sich tragen und durch Tastendruck aktivieren. Wer ein sehr guter Drachentöter ist und die Standard-Version ganz durchgespielt hat, lädt die wesentlich biestigere Experten-Version, die auch Könner ganz schön fordert. *hl*

Husch-Husch, wo ist der Drache geblieben? (C 64)



Von Code Masters gibt es eine ganze Reihe von Billigspielen, die mir besser gefallen als der erste Vollpreistitel der Firma. Super Dragon Slayer ist ein ganz braves Actionspielchen, für das man gerne zehn, fünfzehn Mark hinlegen würde. In der Standard-Preisklasse kann es aber im Vergleich zu Konkurrenten wie "Soldier of Fortune" nicht bestehen. Die Grafik ist bunt, aber klobig; die Extras nichts Besonderes und das Spielprinzip reichlich betagt. Dazu kommt eine recht frustrierende Steuerung, bei der man nur nach oben, aber nie zur Seite springen kann. Das Drumherum ist zwar lobenswert (Poster, zwei Versionen des Spiels), aber was nützt einem die Komplex tät, wenn das Spielprinzip langweilt? Super Dragon Slayer ist kein abgrundtief schlechtes Programm, aber ziemlich überteuerte Dutzendware.

Soldier of Light

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ace

Grafik	73	
Sound	63	
Power-Wertung	56	

Lang, lang ist's her: Bereits Ende 1987 wurden die Umsetzungen des Taito-Spielautomaten "Soldier of Light" angekündigt. Das Warten aller Sternenkrieger hat ein Ende, denn jetzt können Sie die Abenteuer des Galakto-Kämpfers Xain auch auf dem heimischen Computer bestehen.

Im Gebiet der Förderation sind drei Planeten überfallen worden. Welche der drei Welten Sie zuerst befreien wollen, können Sie sich aussuchen. Die Missionen sind unterschiedlich schwierig. Ein Raumschiff setzt Xain dann auf dem entsprechenden Planeten ab. Am Anfang ist unser Held mit einem Standardlaser ausgerüstet, kann durch das Aufsammeln von "P"-Kapseln aber seine Schußkraft verstärken. Das ist auch bitter nötig, denn aus allen Himmelsrichtungen wird Xain angegriffen. Sie sollten sich beim Planetenbefreien beeilen, denn es gibt ein Zeitlimit. Erreichen Sie die gegnerische Hauptbasis am Ende des Levels, muß noch der böse Obermotz zerstört werden. Dafür gibt's Bonuspunkte, doch die Show ist noch nicht gelaufen: Xain besteigt wieder sein Raumschiff, um auch im Weltraum mit den Invasoren aufzuräumen. Wer besonders gründlich vorgeht, darf sich zu guter Letzt in die High-Score-Liste eintragen. *hl*

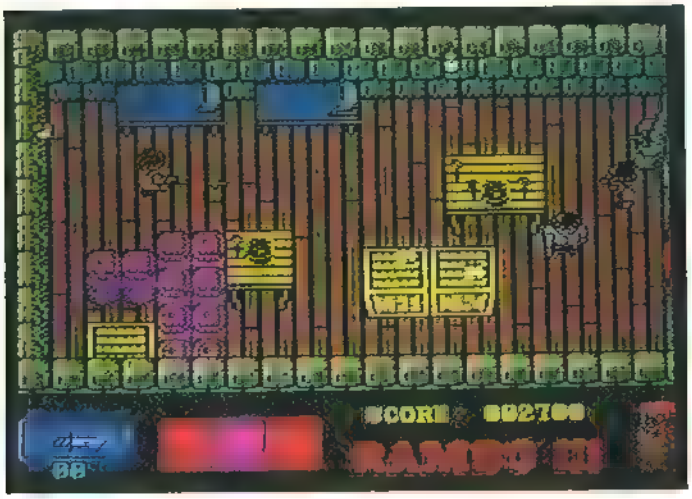
Drei Planeten — aber alle ohne Pausetaste... (ST)

Da verstummen alle Laserkanonen dieser Galaxis vor Schreck: Soldier of Light hätte ein tolles Actionspiel werden können, doch arge spielerische Schnitzer raffen die Motivation ganz schön dahin. Der erste Eindruck der ST-Version ist grandios. Die farbenfrohe Grafik ist schön gezeichnet und erreicht nahezu Automaten-Qual tat. Das Scrolling ist flott und fließend, das Spielgefühl aber chaotisch. Man wird von derart vielen Gegnern gleichzeitig angegriffen, daß an vielen Stellen nur Glück hilft. Das Panikspiel leidet außerdem unter einer etwas zähen Steuerung. Um zu springen, muß man den Joystick sehr genau dirigieren. Frusterlebnisse sind bei Soldier of Light an der Tagesordnung. Das ist wirklich ein Jammer, denn grafisch gehört das Programm zu den besten Actionspielen für den ST. So ist es nur ein wirres Geballer für ausgesprochene Hektik-Liebhaber.

Rambo III

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik		
Sound	70	
Power-Wertung	53	



Ganze Armeen besiegt Rambo schnell vor dem Frühstück (C 64)

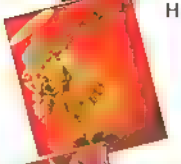
Stellen Sie sich folgende Situation vor: John Rambo zieht schwerbewaffnet ins ferne Afghanistan, um einen Freund aus sowjetischer Gefangenschaft zu befreien — aber die Russen sind weg: Truppenabzug! Doch auf die Wirklichkeit hat man beim Spiel zum Film "Rambo III" natürlich keine Rücksicht nehmen können. Hier gibt's hordenweise sowjetische Truppen im Lande Afghanistan. Weil sie den ganzen Tag lang nichts besseres zu tun haben, foltern diese Schurken Colonel Trautman, Rambos alten Kumpel. Sie übernehmen die Rolle des rabiaten Rambo, der ohne Rücksicht auf Verluste seinen Freund befreien will.

Das Programm besteht aus drei Teilen. Zunächst sucht Rambo nach Trautman, muß dann mit ihm aus dem sowjetischen Lager entkommen und stellt schließlich überrascht fest, daß die Russen von diesem Späßchen wenig begeistert sind und eine ganze Armee mobilisiert haben. *hl*

Ich könnte mich jetzt seitenlang über die kriegerisch-dämliche Handlung dieses Programms aufregen. Aber wir bewerten hier nicht, wie geschmackvoll eine Story ist, sondern wie ein Computerspiel qualitativ ausgefallen ist. Wenn Sie sich also nicht an Russenhatz und Dauerballern stören (Packungszitat: "Er ist wieder da und diesmal macht er keine Gefangenen") sowie gerne ein bißchen Ballern und Karten zeichnen, könnte Ihnen das Programm eine Weile lang Spaß machen. Der Haltbarkeitswert dieser Spielfreude ist aber begrenzt, denn neu ist das Spielprinzip nicht (herumlaufen, alles absuchen, Feuerknopf drücken... Gähn!). Alles in allem eine brave Mischung aus Ballerspiel und Action-Adventure, die auf dem C 64 technisch sauber programmiert wurde. Die Grafik ist weit vom Prädikat "schön" entfernt, aber zweckmäßig. Um für dieses Mittelmaß-Programm vierzig, fünfzig Mark auszugeben, muß man schon ein Rambo-Fan sein.

ATARI VCS 2600 *

Private Eye


HERO

California Games

Die Klassiker von gestern ...
... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...
und viele andere!

Die Hits von heute ...
... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...
und viele andere!

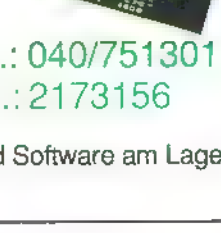
Die Bestseller von morgen ...
... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator), River Raid II ...
und viele andere!

ALLES ERHÄLTLICH
bei z. B.
OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt, Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...
und vielen anderen!

Kung-Fu Master

Zaxxon

Decathlon


Chopper Command

F-14 Fighter (Flugsimulator)

* Atari- und Video Computer system sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc

Vertrieb: VIDIS Electronic Vertriebs GmbH
Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93
Tel.: 040/751301
Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems COLECOVISION® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!
Fordern Sie unsere Preisliste an!

Operation Wolf

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik	76	
Sound	62	
Power-Wertung	31	

Freiwillige vor! Der "Einsame Wolf", ein gnadenloser Kämpfer, wagt sich auf feindliches Gebiet. Er soll sich zu einem Kriegsgefangenen-Lager durchschlagen und dort einige Geiseln befreien. Dummerweise muß irgendwo der Nachschub steckengeblieben sein, denn der "Einsame Wolf" wird bei diesem Selbstmordkommando nur von seiner Maschinenpistole begleitet. Operation Wolf liegt laut Anleitung "ein verblüffendes neues Konzept" zugrunde: Ihre Gegner scheinen vom Bildschirm heraus auf Sie zu schießen". Das tut weh und kostet Energie; ist die alle, dann wird der "Wolf" wohl in einem Massengrab verscharrt werden müssen. Natürlich schießt man zurück, indem man mit dem Joystick ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegt und den Feuerknopf heftig bearbeitet. Doch aufgepaßt: Neben den Soldaten, Heckenschützen, Panzern und Hubschraubern laufen ab und zu auch ein paar Zivilisten und Krankenschwestern durchs Bild, die man möglichst nicht ins Jenseits ballern sollte.

Kein modernes Action-Spiel ohne Extras: Mit Granaten kann man besonders viel kaputtmachen, außerdem darf man neue Munition oder Lebensenergie aufsammeln. Die Extras muß man abschießen, um sie zu aktivieren. *bs*

Schießbude deluxe: Bei "Operation Wolf" geht's nur ums Töten (ST).

Wenn der Titel "geschmacklosestes Computerspiel" zur Debatte stünde, dann würde Operation Wolf ohne Zweifel gewinnen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie genau 355 Menschen erschießen. Daß hier so fähige Programmierer ihr Talent verschwendet haben, ist bedauerlich, denn technisch ist Operation Wolf sehr gut gelungen.

Aber auch wenn man alle Moral beiseite läßt, bleibt spielerisch nicht sehr viel übrig. Mit dem Joystick steuert sich das Fadenkreuz sehr ungenau und die zufällige Verteilung der Extras macht es vom Glück abhängig, ob man einen Level schafft oder nicht. Uns erschien es beim Test jedenfalls unmöglich, trotz einmaligem "Continue" weiter als Level 3 zu gelangen. Kurzum: Wer dieses Programm kauft, soll sich nicht wundern, wenn Computerspiele noch mehr ins Kreuzfeuer der Kritik geraten.

Technocop

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	71	
Sound	72	
Power-Wertung	67	

Irgendwann, in nicht allzuferner Zukunft: Recht und Ordnung sind nicht mehr viel wert. Terror und Verbrechen regieren. Kein Wunder, daß man im Kampf gegen die extra-schlimmen Gangster einen besonders rabiaten Polizisten braucht. Da kommt "Technocop" gerade richtig, der Recke mit dem Computer-Terminal im Ärmel. Über diese praktisch-portable Hardware wird er vom Hauptquartier über neue Verbrechen informiert.

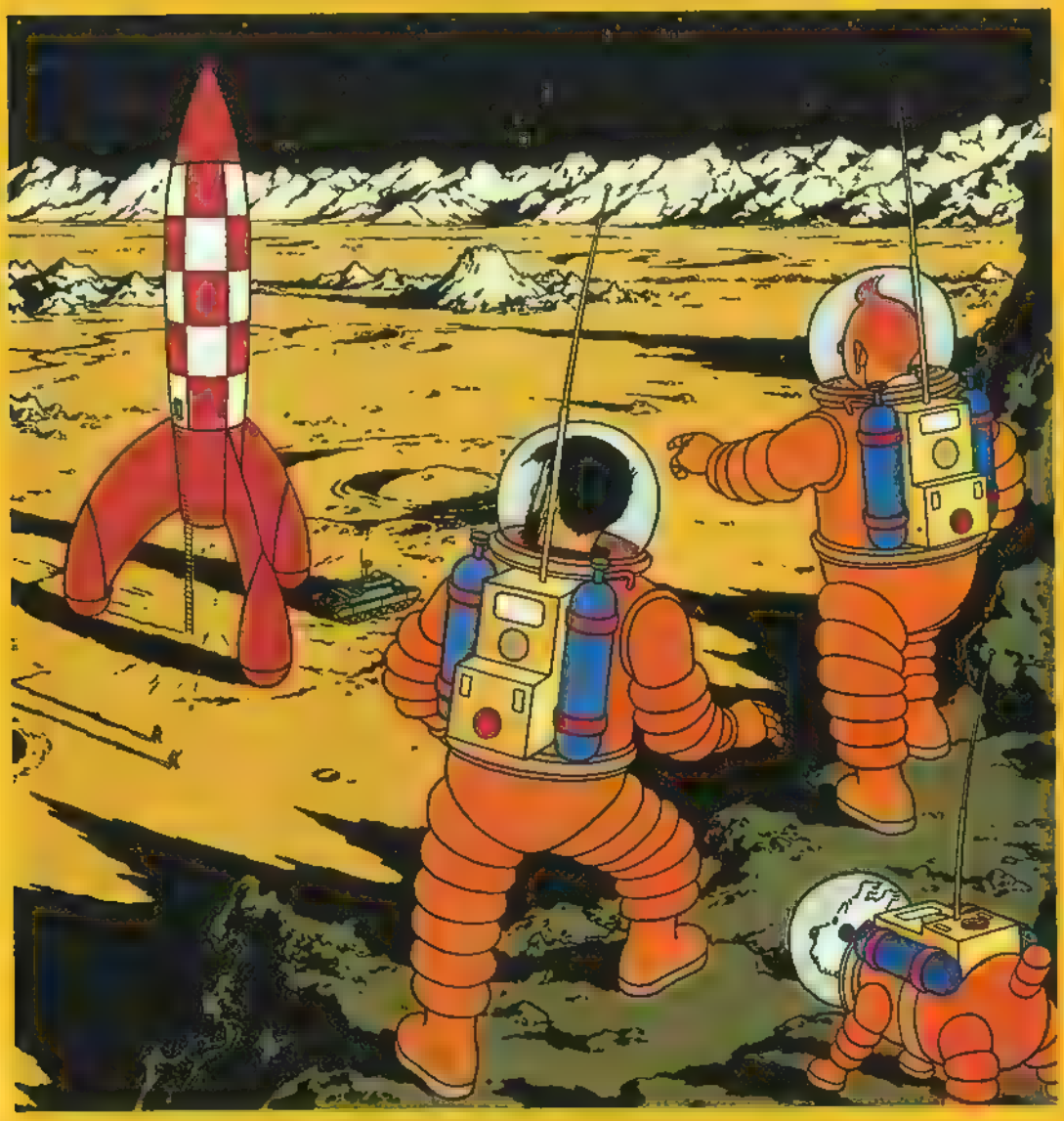
Das Programm besteht aus zwei völlig unterschiedlichen Teilen. Zunächst braust Technocop in schönster "Roadblasters"-Manier über eine Landstraße. Er muß innerhalb eines Zeitlimits den nächsten Tatort erreichen. Fahrzeuge der Gangsterbande, hinter der er her ist, versuchen ihn von der Fahrbahn zu schubsen. Erreicht Technocop sein Ziel, verläßt er das Auto und macht Jagd auf den gesuchten Gangster. Nachdem unser Held ein Gebäude betreten hat, verrät ein Radargerät, wo sich der Gesuchte versteckt. Auch hier steht Technocop unter Zeitdruck. Außerdem gibt's noch ein paar Nachwuchs-Kriminelle, die ihn angreifen. Mit seiner dicken Magnum-Kanone und einer Spezialpistole, die ein Fangnetz verschießt (schont das Leben des Opfers und verhindert häßliche Flecken auf der Tapete), kann sich Technocop wehren. Für erfolgreich abgeschlossene Missionen gibt es nicht nur Bonus-Punkte, sondern auch Extras fürs Auto. Die High-Scores der besten Technocops werden auf Diskette gespeichert. *hl*

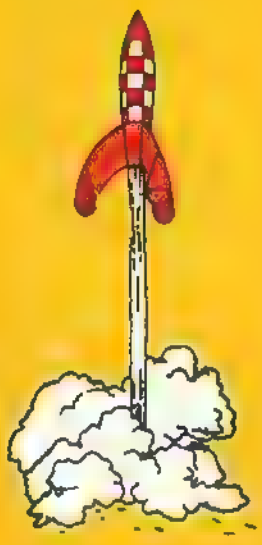
In Technocop findet man so ziemlich alle Elemente wieder, die bei Actionspielen derzeit "in" sind. Mörderische Autoduelle plus handfeste Schießereien ergeben eine recht prickelnde Mischung. Das Spiel ist nicht gleich zu Ende, wenn einem mal ein Gangster durch die Lappen geht oder man zu spät am Tatort eintrifft. Sie versäumen dann aber einen wichtigen Bonus oder ein Extra fürs Auto, mit dem man sich das Leben später viel leichter macht.

Technisch und spielerisch kann die ST-Version das Prädikat "ganz gut" ernten: solide Qualität mit kleinen Fehlern. Bei der Fahrsequenz ist es recht schwierig, andere Fahrzeuge abzuschießen. Und bei der Gangstersuche in den Gebäuden ist der Bildschirmausschnitt, der gescrollt wird, etwas zu klein. Das Scrolling ist zudem recht ruckelig. Davon abgesehen kann Technocop durchaus gefallen.

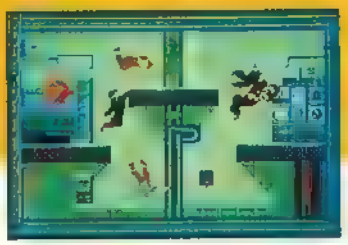
◄ Gaunerhatz mit Technocop: allzeit schußbereit (ST)

»Hallo, hallo… Hier ist die Erde, ich rufe Mondfähre…« Keine Antwort…





TINTIN auf dem Mond



»Hallo Bodenstation? Hier Mondfähre, es spricht Tintin. Ich erlange gerade das Bewußtsein wieder. Alles scheint normal. Wir haben die Kontrolle über das Raumschiff wieder.«

Das Raumschiff Tintin und seine Besatzung steuernd, werdet Ihr das erstaunlichste Abenteuer, welches die Welt je erlebt hat, wieder erleben: Die erste Reise auf den Mond.

Schafft Ihr es, die rot-weiße Mondfähre durch das All zu steuern und die Mondlandung durchzuführen? Gelingt es Euch weiter, Colonel Jorgen gefangen zu nehmen, der beschloß, die Expedition zu sabotieren? Findet Ihr die Befehle, welche das Gleichgewicht wieder herstellen, während Ihr schwebt und ein bißchen im Schiff umherprallt? Schafft Ihr es, die Bomben mit Zeitzünder zu entschärfen und Eure Freunde zu befreien, um schließlich die Mondfähre zu verlassen und die ersten Schritte auf dem Mond zu tun? All dies werdet Ihr sehr bald wissen, wenn Ihr Tintin auf dem Mond spielt, das erste Computerspiel gemäß der Aufzeichnungen von Hergé…

Vor Amstrong gab es Tintin und jetzt seid vielleicht Ihr dran.

Erhältlich für: **Amiga, Amstrad, Thomson, Atari ST auf 2 Disketten.**

Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt/M. 90
Telefon 069/706050

ZAK McKRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS™

Das Nachtecho

29. MÄRZ 1997 — DM 12.50

WELTWEITE DUMMHEITS-EPIDEMIE VON AUSSERIRDISCHEN IN DER TELEFON-GESELLSCHAFT VERURSACHT

Unheimliche Wesen sind ganz schön auf Draht

SAN FRANCISCO, 28. März – Die hiesige Telefongesellschaft bringt Telefone in jedes Haus und verwandelt die Bewohner in Idioten mit dem IQ einer Amöbe!

Ein mysteriöses Summen aus jeder Telefonleitung hat anscheinend die Kraft, selbst aus Nobelpreisträgern sabbernde Volltrottel zu machen.

Mitarbeiter der Telefongesellschaft verweigerten jede Auskunft. Aus gut informierten Quellen war jedoch zu hören

Sind das die Außerirdischen?

Lieferbar für C64 und IBM PC. Amiga-/Atari ST-Version in Kürze

DER NEUE, URKOMISCHE THRILLER VON LUCASFILM GAMES:

Albern, seltsam und komplett in Deutsch

•

Herausfordernde Rätsel und Puzzles

•

Reisen Sie mit Zak und seinen Freunden nach San Francisco, Ägypten, England, Zaire, Mexico, dem Himalaja, dem Bermuda-Dreieck und sogar zum Mars!

•

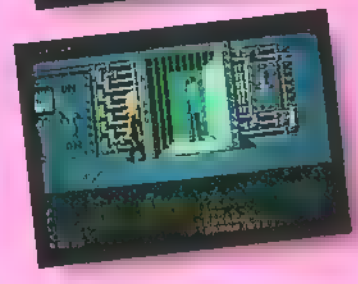
Tolle Grafik und Animation

•

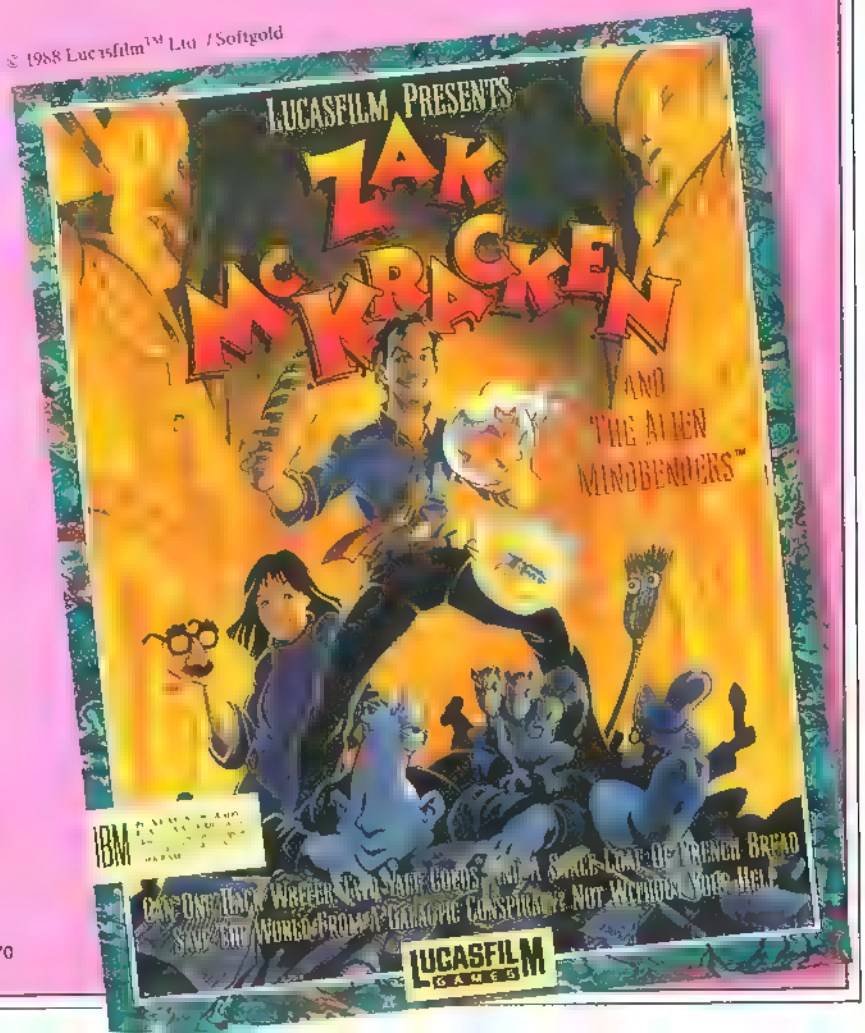
Kein Ein- und Vertippen! Geben Sie alle Befehle einfach mit dem Joystick ein!

© 1988 Lucasfilm™ Ltd. / Softgold

Lausiges Leihhaus zahlt pompöse Preise für simple Objekte



Mann von Außerirdischen entführt



Vertrieb
RUSHWARE GmbH Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel 02101/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich Karasoft, Schweiz Thalia AG

Victory Road

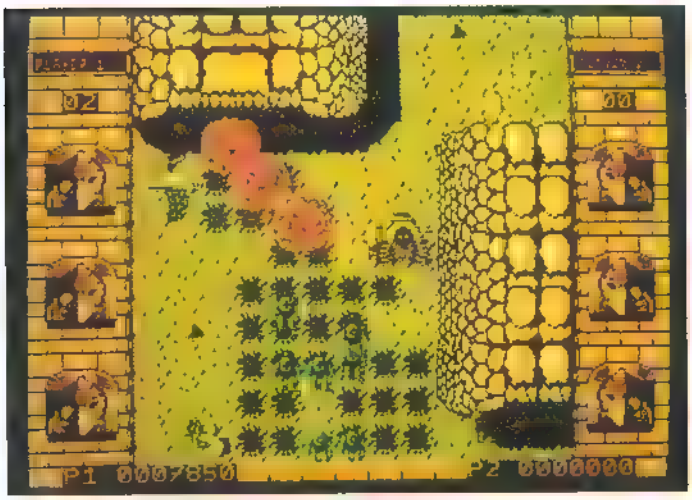
Atari ST (Amiga, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	67
Sound	68
Power-Wertung	64

Vertikal scrollt der Bildschirm, gefährlich nähern sich die Monster und schlagkräftig donnern die Extrawaffen. "Victory Road" ist ein Actionspiel für einen oder zwei Spieler gleichzeitig. Waffengeklirr in Reinkultur wird hier geboten. Das scheint auch bitter nötig zu sein, denn eine ganze Armada von Monstern in allen gängigen Größen hat's auf Sie abgesehen: Kleine grüne Wichte, Vampire und vielköpfige Riesenbrummer geben sich ein Stelldichein.

Das Extrawaffenangebot kann sich sehen lassen. Wer einmal einen kernigen Flammenwerfer hatte, der mit einer Salve den halben Bildschirm leerfegt, wird sich nur schwer wieder an die Standardknarre gewöhnen. Mit den schweren Geschützen können Sie auch Felsbrocken aufsprengen, hinter denen sich mitunter weitere nützliche Extras verstecken. Neben Waffen gibt es auch Felder mit Bonuspunkten, eine schützende Rüstung und Stellen, die bei Berührung alle sichtbaren Monster lähmen oder gleich vernichten.

Wer sich was zutraut und viele Punkte scheffeln will, kann gelegentlich den Abstieg in den Untergrund wagen. Sie werden dann in eine Art Keller gebeamt, in dem ein großes Supermonster vernichtet werden muß. Wenn Sie ein Leben verlieren, sind alle gesammelten Extras weg. *hl*



Vorsicht vor allem, was kreucht und fleucht (ST)

Da ballert man sich mal wieder über den Bildschirm, stürzt sich gleich auf Extras und putzt reihenweise wuselige Aliens... das gab's doch alles schon mal? Victory Road klotzt nicht gerade mit neuen Ideen obwohl es doch ein, zwei nette Kleinigkeiten gibt. Daß man alle möglichen Felsblöcke in der Landschaft aufsprengen kann, reizt zu einer ausgedehnten Suche. Vor lauter Extrahascherei sollte man aber nicht die Angreifer vergessen. Grafisch sind sowohl die ST- als auch die CPC-Version ganz ordentlich, wenn auch nicht überragend.

Wenn Sie auf der Suche nach einem neuartigen, innovativen Intelligenzspiel sind, dann meiden Sie Victory Road tunlichst. Wer hingegen Lust auf etwas gepflegten Bildschirm-Rabumm verspürt (und ab und zu einen Kumpel für den Zwei-Spieler-Modus greifbar hat), liegt bei diesem Programm sicher nicht schief.

Falsches Spiel mit Roger Rabbit

Amiga (C 64, Atari ST, MS-DOS)
75 Mark (Diskette) ★ Buena Vista Software

Grafik	76
Sound	74
Power-Wertung	26

"Falsches Spiel" mit Roger Rabbit — passender hätte man das Programm nicht nennen können: Die Grafiken sind brillant und der Sound ein Ohrenschmaus. Nur das Spiel haben die Programmierer vergessen. Weder das monotone Springen über Autos und Pfützen, noch die eintonige Jagd um die Tische fesseln mich auf Dauer vor den Bildschirm. Nachdem man alle grafischen Gags einmal gesehen hat, bleibt spielerisch nichts übrig. Nerven kostet die quälend lange Ladezeit: Selbst mit zwei Laufwerken lädt das Programm teilweise länger als man spielt. Und schafft man einen Level nicht, muß man neu laden — und das dauert sehr, sehr lange. Über solche Mängel tröstet mich auch nicht die Freude über das Roger-Poster hinweg, das in jeder Packung liegt.

Der Hase Roger Rabbit, seit Oktober der Star in den Kinos, soll jetzt rasant wie im Film die Computer erobern. Mit dem Taxi Benny muß er möglichst schnell durch die scrollenden Straßen von Hollywood zum "Ink & Paint"-Club fahren. Auf dem Asphalt lauern alltägliche Gefahren, wie parkende Straßenbahnen, Gegenverkehr und rechts überholende Autos, aber auch ungewöhnliche Hindernisse, wie Pfützen der "Suppe", die Trickfiguren auflöst. Wenn es ganz eng wird, hilft nur ein beherzter Sprung auf die umliegenden Hausdächer, wo sich auch einige Überraschungen verbergen. Im Club angekommen, beginnt ein wildes Wettrennen mit den Kellnern, die fleißig Blätter und Getränke auf den Tischen verteilen. Roger muß den ganzen Papierstapel aufsammeln, weil eine der Seiten das wichtige Testament sein könnte. Er darf aber in der Eile keinen Whisky trinken, sonst verliert er wertvolle Zeit. Um die Sache zu erschweren, geht der Türwärter (ein ausgewachsener Gorilla) am Bildrand spazieren. Kommt Roger ihm zu nahe, wirft der Affe ihn im hohen Bogen aus dem Lokal. In der letzten Szene muß der Hase seine Frau Jessica aus den Fängen des teuflichen Richter Doom befreien. Da sie in einem Lager mit Scherzartikeln gefangen gehalten wird, benutzt Roger die spaßigen Hilfsmittel, um sich die Gegner vom Leib zu halten. *gn*

◄ Das gibt es nur in Hollywood: ein Hase mit Führerschein (Amiga)

Batman

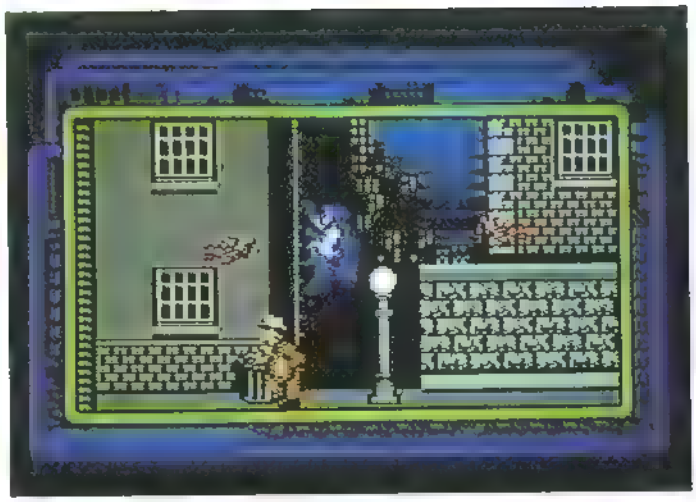
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik	77
Sound	75
Power-Wertung	63

Sein Markenzeichen ist das Fledermaus-Kostüm, sein Lebensziel die Bekämpfung von Verbrechen. Batman, der Comic-Superheld von Gotham City, kommt zum zweitenmal als Computerspiel zu Ehren. In der neuen Ocean-Produktion muß Batman zwei knifflige Fälle lösen. Zur Einstimmung geht es um den "Penguin", der in einer Fabrik Spielzeug-Pinguine bauen läßt. Dummerweise sind diese niedlichen Tiere gleichzeitig gefährliche Kampfroboter. Batman muß in die Fabrik eindringen und den Hauptcomputer stoppen. Im zweiten Fall ist Batmans Gehilfe Robin vom Mega-Gangster "Joker" entführt worden. Batman muß das Versteck des Jokers suchen und Robin wieder befreien.

Das Computerspiel Batman ist ein typisches Action-Adventure. Mit dem Joystick steuern Sie Batman über den Bildschirm und teilen Fausthiebe und Tritte gegen böse Buben aus. Ziehen Sie den Joystick nach unten und drücken den Feuerknopf, so erscheint ein Menü, in dem Gegenstände aufgenommen und benutzt werden können. Der richtige Einsatz der Gegenstände macht die Lösung der beiden Fälle erst möglich. Kurze, englische Texte in den Bildern geben dem Spieler wichtige Hinweise.

Wird Batman von den herumlaufenden Gangstern getroffen, sinkt seine Lebensenergie. Mit Nahrung kann Batman diese Energie wieder auffrischen; sinkt der Energiepegel auf Null, hat Batman nicht mehr genug Kraft und muß die Mission ganz von vorn beginnen. *bs*



Auch beim Fassadenklettern bleibt Batman nicht verschont (C 64)

Ein Spiel über eine Comic-Figur zu gestalten, ist nicht einfach; es mit einem Action-Adventure zu probieren, liegt nahe. Leider hat man bei Batman die Action etwas überbetont: Pausenlos wird man angegriffen, es ist fast unmöglich, den Gegnern auszuweichen. Wenn man einen Gegner trifft, ist dieser nur für wenige Augenblicke paralysiert und greift dann wieder an. So war Batman bei meinen zahlreichen Spielversuchen immer dann hinüber, wenn ich etwa ein Viertel eines Falls gelöst hatte. Die Knobelei um die Gegenstände ist hingegen recht gut gelungen; allerdings sollte man gut Englisch verstehen, um die Hinweise in den Texten zu kapieren.

Technisch kann man von Batman nicht mehr erwarten: stimmungsvolle Grafik und Musik und sehr flüssige Sprite-Animation bestimmen den Bildschirm. Aber die Prügelei, bei der man zu viel einstecken muß, trübt den Spielspaß gewaltig.

Spitting Image

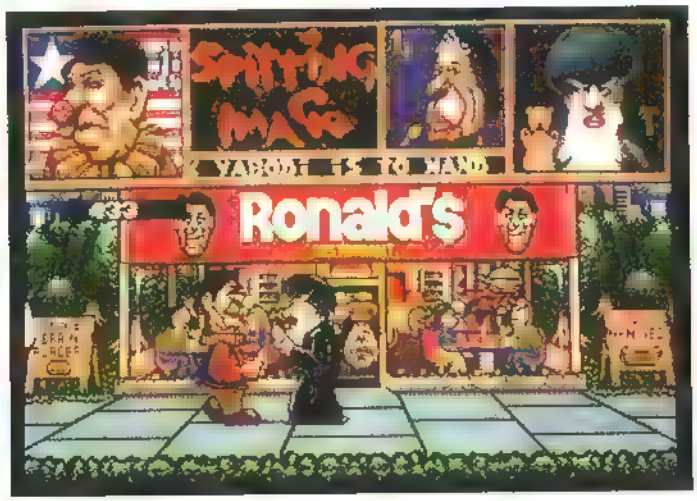
Atari ST (C 64, Amiga, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	74
Sound	68
Power-Wertung	65

Jetzt hat "Spitting Image" auch auf dem Computer zugeschlagen. Mit derbem Humor werden Maggie Thatcher, Ronald Reagan, Michail Gorbatschow, Peter Botha, Papst Johannes-Paul II und Khomeini auf die Schippe genommen. Die Programmierer entlarven gnadenlos die Schwächen der betroffenen Personen.

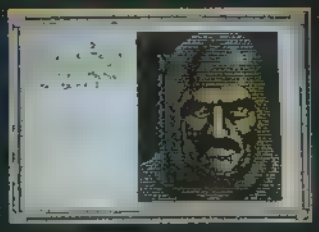
Jeweils zwei Prominente treten zu einem Boxkampf an. Jede Figur kann sieben Treffer einstecken, bevor sie zu Boden geht. Wenn man drei Runden gewinnt, scheidet der Gegner aus und man kann sich neue Sparringpartner suchen. Das Ziel ist, sechs Computer-Kontrahenten zu besiegen und so die Weltherrschaft zu erlangen. Zum Training können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten. Jede Figur besitzt neben den Grundschlägen eine Geheimwaffe. Ronnie verspritzt Ketchup, Khomeini hat einen Boxhandschuh unterm Turban und Mrs. Thatcher hustet dem Gegner mitten ins Gesicht. Damit nicht genug der Gemeinheiten: Durch Tastendruck erscheint ein Helfer, der den Kontrahenten bewirft. Und ab und zu hüpfen die Köpfe von bekannten Zeitgenossen durch das Bild, denen man ausweichen muß. Während sich die berühmten Persönlichkeiten gegenseitig verprügeln, spielen sich im Hintergrund kleine Geschichten ab, die für weitere Unterhaltung sorgen. *gn*

Spitting Image ist ein Heidenspaß — wenn man frechen Humor und bissige Seitenhiebe mag. Anhänger der Prominenten dürften hingegen schnell zum Ausschalter greifen. Das Spiel legt schonungslos alle Fehler der Personen offen, ohne den guten Geschmack völlig zu verletzen. Spielerisch ist Spitting Image in Ordnung, ohne die Klasse von "Punch Out" auf dem Nintendo zu besitzen. Die Seitenansicht läßt keine trickreichen Kampftechniken zu. In höheren Level braucht man ein gutes Auge, um seinen Kontrahenten auf die Bretter zu schicken. Fazit: Wer schon immer den Papst gegen Khomeini boxen sehen wollte, kommt an Spitting Image nicht vorbei.

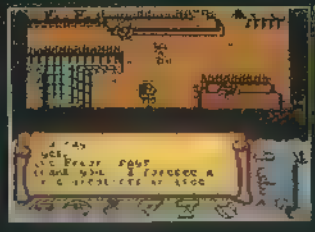


Diplomatie? Was ist das? Faustrecht ist angesagt! (ST)

Commodore Amiga



The Knight one of three character classes.

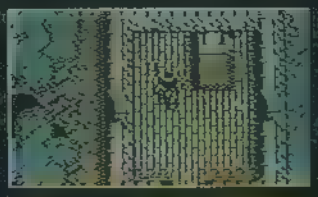


Atari ST

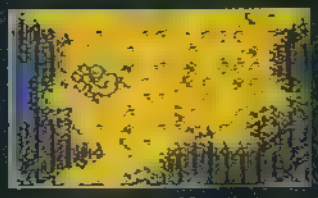
Converse through simple commands and menus.

DISCOVER AN ARCADE ADVENTURE WITH HIDDEN DEPTHS

Entdecken Sie Times of Lore, Origin's erstes Adventure, das auch als Kassettenversion erhältlich ist!
Der anerkannte britische Designer Chris Roberts hat das Beste aus Arcade- und Adventurespielen zusammengestellt, - schneller und ungestümer Zweikampf, verblüffende Grafiken und Animationen, unerbittliche Gefahren und Herausforderungen - also eine Einführung in die Tiefen des klassischen Fantasy-Rollenspieles.
Times of Lore testet fortlaufend Ihre Geschicklichkeit, indem es Sie immer wieder in Situationen bringt, aus den Sie nicht ohne weiteres herauskommen können.
Mit 13.000 verschiedenen Screens, einer unkomplizierten Joystick-steuerung, die nicht nur die Spielfigur selbst steuert, sondern auch das Anwählen der vielen Menüs und Symbole umfaßt, sowie aufeinander einwirkenden Charakteren und der Musik von Martin Galway.
Origin hat mit Time of Lore neue Dimensionen geschaffen. Wird es auch nicht langsam für Sie Zeit, zu neuen Ufern aufzubrechen.
Erhältlich für: C-64, Kassette und Diskette; Amiga; Atari ST; IBM und kompatible.



C64/128



Reisen Sie durch die überwältigend komplexe Welt mit ihren Städten, Burgverliesen und vielseitigen Landschaften.

Vertrieb: Rushware; Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER; Distribution: Österreich, Karasoft; Schweiz, Thali AG

By fair means or foul

C 64 (CPC, Spectrum, BBC)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Alligata

Grafik	33	
Sound	27	
Power-Wertung	28	

Ein Sprite will nach oben: Wie der Kino-Prügelknabe Rocky sollen Sie bei "By fair means or foul" den Boxer Chris Cool bis zur Weltmeisterschaft bringen. Der Weg zum Erfolg ist jedoch hart. Nach anfänglichem Training, um die Schlagvarianten zu üben, muß Chris sechs unterschiedlich schwere Gegner mit gezielten Schwingern auf die Bretter schicken, bevor er Weltmeister wird. Um sein Ziel zu erreichen, muß er sich aber nicht an die offiziellen Box-Regeln halten. Chris beherrscht auch unerlaubte Tricks, wie Tiefschläge, Stoßen mit dem Kopf oder dem schmerzhaften Tritt in den Unterleib des Gegners. Diese Techniken gehören zwar nicht zum guten Umgangston beim Boxen, erzielen aber ungewöhnliche Erfolge, besonders wenn es der Ringrichter nicht bemerkt. Dieser sieht beim Kampf nämlich öfters nicht so genau hin oder pennt unverkennbar, während die Muskelberge aufeinander eindreschen.

Beobachtet der Ringrichter das Foul, dann wird der Übeltäter nicht wie beim richtigen Boxen disqualifiziert, sondern nur mit Punktabzug bestraft. Jeder Handschuhschwinger fängt mit fünf Punkten an. Verliert er eine Runde oder begeht er ein Foul, wird ihm ein Punkt abgezogen. Ein gelungener Schwinger mit folgendem K.O. beendet daher nicht, den Kampf und führt ebenfalls nur zum Punktverlust. Verloren hat, wer zuerst alle Punkte verliert. Wer nicht gegen den Computers antreten möchte, kann sich auch mit einem zweiten Spieler messen. *gn*

Die Fäuste fliegen, doch der Ringrichter pennt von Zeit zu Zeit (C 64)

Oh je, das Spiel ist ein Tiefschlag. Die Grafik ist auf dem Stand von 1984, die Sound-Effekte hauen mich auch nicht vom Hocker und trotz der guten Grundidee krebst der Spielwitz auf dem untersten Level. Statt einem spannenden Fight, den man ab und zu mit einem geschickt verdeckten Foul wurzt, bietet "By fair means or foul" spielerische Nulldiät. Der Kampf entwickelt sich immer zu einer wüsten, aber wenig spannenden Prügelei, da es fast unmöglich ist, auf die Schwinger des Gegners zu reagieren. Also greift man an, ohne auf den Kontrahenten zu achten. Und hat man einmal den Trick raus (nie aus der Distanz kämpfen, sondern nur Nahkampf mit Ducken und Aufwärtshaken), ist der Computer viel zu leicht zu schlagen.

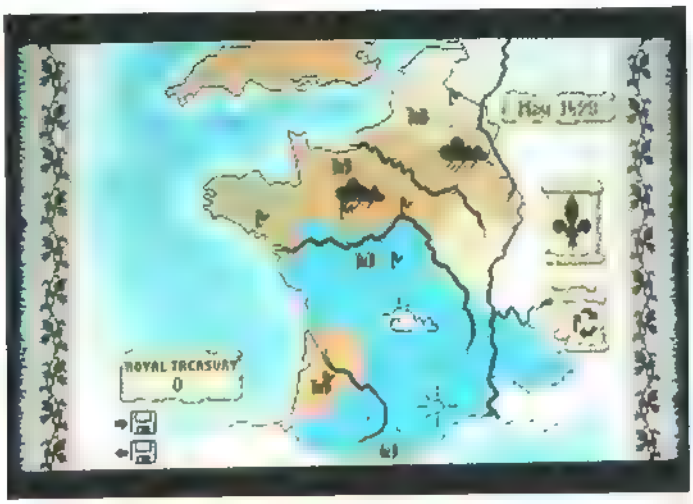
Jeanne d'Arc

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Chip Software

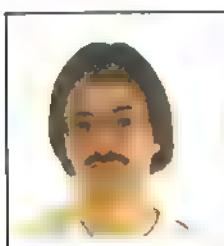
Grafik	69	
Sound	66	
Power-Wertung	61	

Säbel rasseln, Pferde schnauben, Rüstungen klappern: Wir sind im Jahre 1429, zwischen England und Frankreich tobt der 100jährige Krieg. Für die Franzosen ist die Lage ganz schön übel. Sie sind der französische Thronfolger Charles VII. und Ihr Ziel ist es, die Engländer zu vertreiben. Wer im Geschichtsunterricht aufgepaßt hat, weiß, daß bei diesem Schlachtengetümmel ein Mädchen namens Jeanne d'Arc mitgemischt hat. Das trifft sich ganz gut, denn so hat das französische Programmierteam Chip Software auch gleich einen schmucken Namen für sein neues Mantel-und-Degen-Spiel: "Jeanne d'Arc" ist eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel.

Das Programm erinnert sehr an Cinemawares "Defender of the Crown". Sie müssen Frankreich häppchenweise zurückerobern und zugleich Ihre Burgen gegen einfallende Feinde verteidigen. Das geschieht in verschiedenen Action-Sequenzen, in denen Sie sich zum Beispiel mit dem Schwert den Weg zu einer Burg freikämpfen. Wird eines der eigenen Gemäuer angegriffen, schmeißt man den anstürmenden Soldaten Steine und gut abgeschmecktes, siedend heißes Öl entgegen. Die Diplomatie will auch gepflegt werden (man kann Pakte schließen oder Gefangene gegen Lösegeld verscherbeln); die königlichen Finanzen lassen sich durch einen knackigen Tribut (so eine Art mittelalterliche Quellensteuer) aufmöbeln. *hl*



Land- und Wetterkarte trickreich kombiniert (Amiga)



"Jeanne d'Arc" hat ein auf den ersten Blick interessantes Spielprinzip, wenn es auch unübersehbar bei Defender of the Crown abgeguckt ist. Man kann viel anstellen und ist ein paar Stunden lang damit beschäftigt, alle Action-Sequenzen mal auszuprobieren. Groß ist die Freude, wenn man zum ersten Mal ein englisches Heer weggeputzt hat. Weniger groß ist die Freude, wenn man feststellt, daß sich sehr viele Wiederholungen im Spielablauf ergeben. Da die meisten Action-Sequenzen mit etwas Übung sehr leicht zu bewältigen sind, ist Frankreich rasch erobert, wenn man immer auf die Finanzen achtet. Kein Fall für Profis, aber für Gelegenheitsspieler und Einsteiger ist "Jeanne d'Arc" ganz interessant. Die Grafik sieht zwar nicht so gut wie bei Defender of the Crown aus, dafür gibt es etwas mehr Abwechslung.

POWERTIPS

Endlich ist es soweit: Die Lösung zum Super Adventure "Zak McKracken" ist da.

Das Superspiel "Zak McKracken" war eindeutig Euer Favorit der letzten Monate. Selten haben wir soviele Briefe, Karten und Lösungswege zu einem Spiel bekommen. Jetzt haben wir eine besonders gute Auflösung ausgelost, "Starkiller"-Zeichner Rolf Boyke malte eine schöne Illustration dazu — jetzt solite es keine Probleme mehr geben.

Den Tip des Monats haben wir diesmal nicht vergeben: Das nächste Mal habt Ihr wieder eine Chance, die 500 Mark zu gewinnen. Außerdem bekommt Ihr wieder mehr Hilfen zu verschiedenen Spielen. Dafür haben wir besonders viele Seiten Tips eingeplant. Es lohnt sich also sicher, das nächste Mal wieder in die Powertips zu schauen.

Viel Spaß wünscht Euch
Euer

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

BARD'S TALE III

(Teil 5)

Weiter geht's in unserer Bard's Tale-Reihe; die nächste Dimension bietet keine schweren Kopfnüsse, aber ein paar kräftige Monstergruppen. Inzwischen sollte sich Eure Party gut erholt und frisch ausgerüstet am Teleport-Punkt eingefunden haben. Der Magier intoniert den richtigen Zauberspruch — schon seid Ihr in "Kinestia" angekommen. An Punkt 2 trifft man auf Kumpel Hawkslayer. Auf sein Rätsel antwortet man natürlich "Iceberg", die Lösung dazu bekam man ja schon in Arboria. Hawkslayer warnt die Magier, in diesem Landstrich besonders vorsichtig mit dem Zaubern zu sein.

Man durchstreift dann die verschiedenen Abschnitte, die durch Passageways (PW) mit dem Hauptteil von Kinestia verbunden sind. Bei Punkt 8 stößt man auf den sterbenden Ferofist, der die Party bittet, den ausgerasteten Roboterboss Urmech zu finden und zu bekämpfen — ein schöner Auftrag, den man als pflichtbe-

DIE BESTEN SPIELE

64-Disk:
Hostages - endlich! 43.-
Batman 43.-
Double Dragon 42.-
Spitting Image 43.-
Bards Tale III 51.-
Deathlord 51.-
Better Dead than Alien 40.-
Afterburner 46.-
Purple Saturn Day 43.-
Grand Prix Circuit 43.-
Guerilla War 42.-
Mars Saga 51.-
Darkside 37.-
Katakis 35.-
B&B Circus Games 43.-
Neuromancer 43.-
Pacmania 43.-
Operation Neptun 51.-
Black Tiger 43.-
Red Storm Rising 51.-
Thunderblade 43.-
Peter Pan 43.-
Zak McKracken d 51.-
Iron Lord 51.-
Game Set Match II 51.-
Savage 42.-
Dyter 07 43.-
Caveman Ughlympics 42.-
Bombuzal 37.-

AMIGA:
Dragon Ninja 77.-
Calif Games Ende Jan 59.-
F O F T 89.-
Elite, d 77.-
Dunge Master 71.- nur 1000!
Hills Far ADD SSI 68.-
F-18 Interceptor 68.-
4 x Soccer Simul 51.-
Fugger 51.-
Hostages 68.-
Growth 43.-
Pioneer Plague 68.-
Manhunter NY 58.-
Emanuelle 58.-
Operation Neptun 68.-
Rocket Ranger, d 89.-
Bombuzal 65.-
Kings Quest IV 58.-
Double Dragon 51.-
Driller 68.-
Falcon F-16, d 89.-
Baal 60.-
Defcom 5 68.-
4x4 Off Road Race 51.-
Helter Skelter 42.-
Winter Edition 51.-
Purple Saturn 56.-
Jeanne d'Arc 51.-
Roger Rabbit 64.-

ATARI ST:
Afterburner 77.-
Triad 81.-
Black Tigers 59.-
Elite, d 77.-
Overlord 57.-
Baal 51.-
Galdragons Domain 52.-
Jeanne d'Arc 51.-
Artura 57.-
Final Assault Climb 51.-
Puffys Saga 51.-
Skateball 51.-
Powerdrome 68.-
No Excuses 54.-
Emanuelle 56.-
Zak McKracken 68.-
Driller 68.-
F O F T 89.-
Thunderblade 51.-
Artura 57.-
Hyperdrome 51.-
STOS 109.-
Chessmaster 2000 59.-
SDI Activision 58.-
Leisure Suit Larry 57.-
Spitting Image 56.-
Iron Lord 68.-
Action ST 58.-
Hit Disk I 68.-

Personal Comp:
4 Soccer Simulations 51
Microprose Soccer 68.-
F-19 Stealth Fighter 110.-
Pacmania 58.-
Afterburner 77.-
Desert Rats 51.-
Kings Quest IV 99.-
Bards Tale II 68.-
Defender of Crown EGA 89.-
Dschungelbuch 56.-
Fish 68.-
Orbiter 85.-
L A Crackdown 65.-
Leisure Suit Larry 58.-
Ultima II 70.-
B.A.T. 68.-
PT 109 - Gunboat 81.-
The Deep 51.-
Infocom Triple Pack. 75.-
Zork+Leather G+Hitchhikers
Fish 77.-
Ultima V 77.-
Sentinel Word 68.-
Emanuelle 56.-
Times of Lore 68.-
Flight Simulator VIII dtsch. 127.-
PC Gold Hits 57.-
The Train 68.-
Manhunter NY 79.-

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele als in dieser Anzeige:

Fordern Sie noch heute die Gesamt-Liste mit allen Spielen für Ihren Computer (Typ angeben). Die kommt sofort. Und zwar völlig kostenlos !

Alle lieferbaren 3.5"-PC-Spiele finden Sie in unserer PC-Liste.

Irrtum & Änderungen vorbehalten. Lieferung sofort, wenn verfügbar. Alles, was bei anderen steht, gibt es natürlich auch bei uns. Oft billiger. Und meistens schneller

089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 140209 a
Müllerstraße 44

FUNTASTIC ComputerWare

KaroSoft
Jürgen Vieth

Atari ST

Super Hang On	59,90
Super Star Eishockey dt	69.
Dungeon Master kpl. dt	72,50
Kampf um die Krone kp. deutsch	69,–
JET Fight Sim	99.
Fight Sim. II, kpl. deutsch	99,–
Scenery Disks 7/11/Jap/Europa je	49,–
Summer Olympiad '88	64,50
OOZE, kpl. deutsch	72,50
Down at the Trolls, kpl. deutsch	55,–
Carrier Command dt. Handbuch	74,50
Starglider I, dt. Handbuch	72,50
Fugger kp. dt	57,–
Bermuda Projekt kpl. dt	69
Warlock Quest, dt	59,90
Alien Syndrome, dt	59,–
Buggy Boy dt.	57,–
Test Drive, dt	79,–
Daley Thompson's dt	59,–
Virus, dt	59,–
Elite dt. Handbuch	72,50
Where time stood still, kpl. dt	59,–
Kennedy Approach	69,–
Hotshot, dt	59,–
Alternate Reality (City) dt	59,–
Leaderboard Birdie dt	69.
Star Trash dt	57.
Kaiser, kpl. dt	119,–
Winter Olympiade '88, dt.	59,90
The Empire strikes back, dt	55.
Lombard RAC Rallye	74,50
F.O.F.T	84,50
F16 Falcon	74,50
Peter Pan, kpl. dt. m. Sprachausg.	59,–
Fish	74,50
Trivia Pursuit 2 kpl. dt	59,90
R-Type, dt.	74,50
Nigel Mansell, dt.	67,–
Dschungelbuch, kpl. dt	59.
Emanuelle, kp. dt	59,–
Wanted, dt.	55,–
Action Service	59.
Freedom, kp. dt	59,–
Afterburner dt. Anltg	72,50
Soldier of Light, dt.	59,–
Rückkehr der Jedi-Ritter, dt	59,–
Billard dt.	59,–
STOS: The Game Creator	79.
Hostages kpl. dt.	72,50
Volleyball-Simulator dt.	55,–
Reise z. Mittelpunkt d. Erde kpl. dt.	55,–
Chronoquest, dt.	79,50
Elementa	55,–
Starray, dt.	57,–
Menace, dt.	59,–
Captain Blood, kpl. dt.	69,–
Zynaps, dt.	59,–
Tanglewood, kp. dt.	57,90

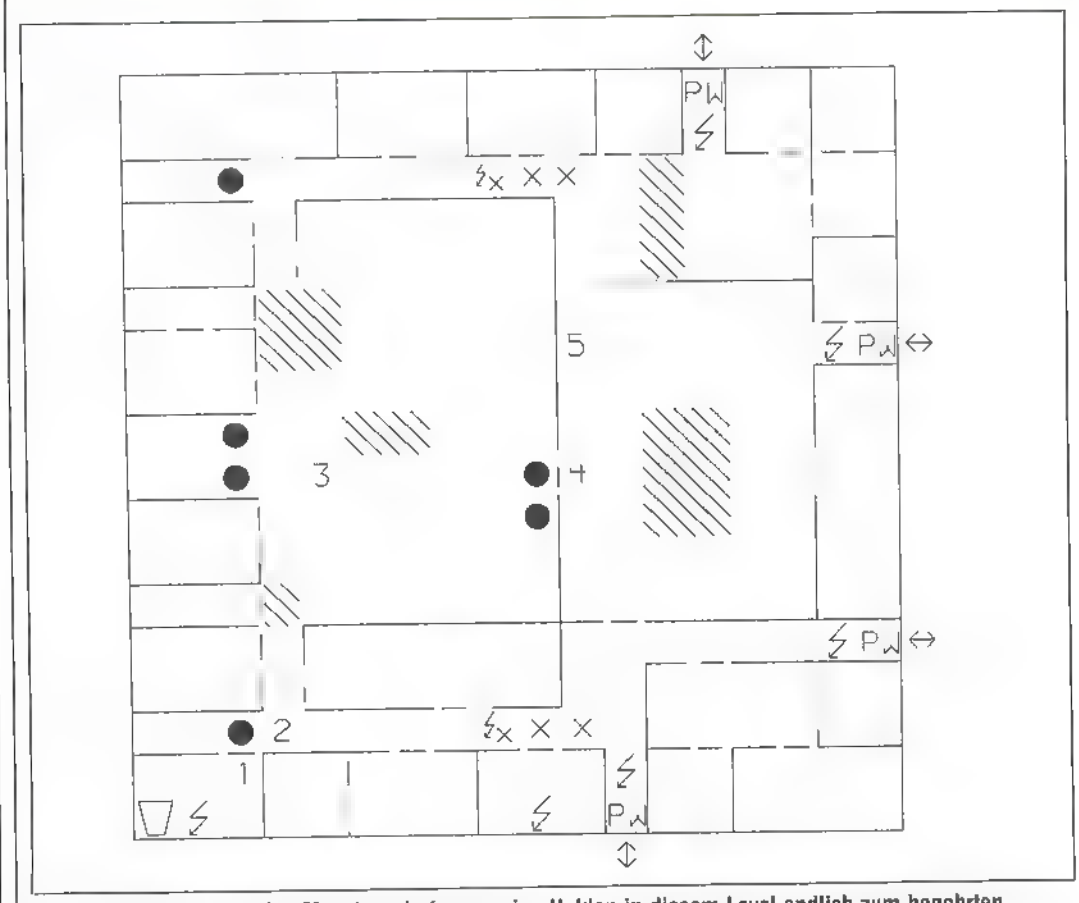
IBM

3D Helicopter	59,–
Balance of Power	72,50
Chess (Psion)	69,90
Chuck Yaeger's	79,–
Elite	72,50
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je	95,90
Fight Sim. II	129,–
Scenery Disk Europa	49,–
»Star« Scenery D S Francisco	49,–
weitere Scenery Disks lieferbar je	49,–
Jagd auf roter Oktober	69,–
Kings Quest, 3er Pack	72,50
Leisure suit Larry	59,–
Pirates	66,–
Police Quest	59,–
Space Quest	69,–
Space Quest 2	59,90
Sub Battle	66.
Ultima V	76,–
Jet. Fight Sim.	109,–
California Games	66,–
Chessmaster 2000	79,–
The President's missing	69,–
Soko Ban	57,–
Starflight	69,–
Test Drive	79,–
Tetris	57,–
Zak McKracken	59,–
Action Service	59,–
Hostages	72,50
Peter Pan	59,–
Dschungelbuch	59,–

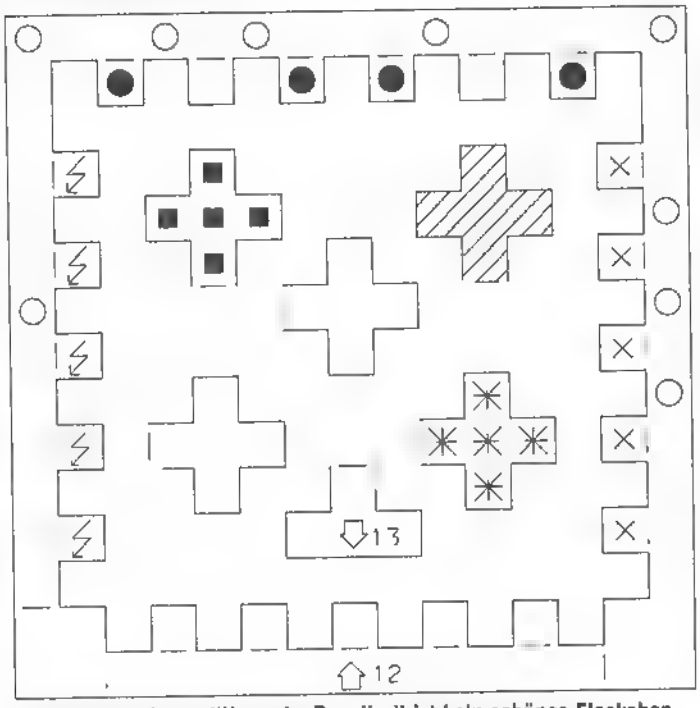
* = auch auf 3½"-Disketten

KATALOG KOSTENLOS (Systemangabe)
JPS Express Vorkasse 4,–
Nachnahme 8,–

Rufen Sie uns an, Tel.:
02103-42022
oder schreiben Sie uns:
Biesenstraße 75
4010 Hilden



Im Ausgleich zu den vielen Monstern darf man seine Helden in diesem Level endlich zum begehrten Geomancer umschulen.



Der erste Stock von "Urmechs Paradise" ist kein schönes Fleckchen.

wußte Heldentruppe auch erledigen sollte. Den Spruch, der an die Wand geritzelt ist, braucht man später, um das Portal im Workshop zu öffnen (Punkt 6). Bei Punkt 9 und Punkt 11 findet man den Left Key und den Right Key. Man nimmt sie und geht zum Portal (Punkt 6).

Jetzt wird's teuflisch: Nach "use left Key" wird man gefragt, wie oft man den Schlüssel drehen will. Man antwortet "15", gemäß Ferofists Nachricht an der Wand. Warum? Ganz einfach: drei Plagen an jedem Finger der linken Hand machen zusammen 15. Ähnlich geht man mit dem rechten Schlüssel vor. Man dreht ihn 18mal: die Zahl der Monate von sechs Sommern. Daraufhin öffnet sich das Portal und man gelangt in Urmechs Paradies.

Dort ist eigentlich nur das Portal zur Viscous Plane (Punkt 13) interessant. In der Viscous Plane braucht man wieder den "GILL"-Spell, um nicht zu ertrinken. Man gelangt durch ein Loch in der Decke (Punkt 17) in das Sanctum. Bei Punkt 18 trifft man auf Urmech, der die Party fragt, ob man statt Gewalt auch zu einer Absprache kommen könne. Bei der Antwort "Ja" erzählt Urmech, daß er etwas Interessantes anzubieten habe, man solle ihm folgen. Eine Falle? Keine Angst, Urmech hat keine Tricks vor.

Man folgt ihm zu Punkt 20. Er steht vor einer seltsamen magischen Maschine und erzählt: "Diese Maschine gibt Warriors, Barden, Paladins, Huntern oder Monks die Möglichkeit, Magie zu benutzen. Ihr werdet mehr als Krieger werden: Ihr werdet zu Geomancern! Aber wißt dies: Ihr werdet kämpferische Fähigkeiten verlieren, doch die Magie wird Euch dafür entschädigen. Wer will ein Geomancer werden?". (Kämpfer, die sich hier umschulen lassen, verlieren ihre Mehrfachattacken. Trotzdem, mindestens ein Partymitglied sollte sich umschulen lassen.)

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:
PC ENGINE – die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,—

R-Type 1	99,—***
R-Type 2	99,—***
Victory Run	99,—
Drunken Masie	99,
Wonderboy in Monsterland	99,—*
Galaga 88	99,—***
Tales of the Monsterpath	99,—
Chan & Chan	99
World Court Tennis	99,—***
Fantasy Zone	99,—
Legendary Axe	99,—
Alien Crush	99,—
5-Player Adapter	69,—
Hori Commander Joypad	69,—

Ankündigungen für Januar bei Anzeigenschluß

Barbarian I Dungeon of Drax	Atari ST Amiga
Operation Wolf	Amiga
Zak McKraken	Amiga
Grand Prix Circuit	C64 IBM
Black Tiger	Atari ST Amiga/C64
Aquaventura	Atari ST Amiga
Crazy Cars	Atari ST/Amiga
Afterburner	Amiga
R Type	Amiga/C64
Purple Saturn Day	Atari ST Amiga IBM
Dschungelbuch	Atari ST/Amiga IBM/C64
Espionage	Atari ST Amiga
F 16 Falcon 75,—	Amiga
Guerilla War	Atari ST Amiga/C64
Batman	Atari ST Amiga
Robocop	Atari ST Amiga
Unbeatables	C64
Iron Lord	Atari ST Amiga/C64
Operation Neptun	Atari ST Amiga
Total Eclipse	C64
Skateball	Atari ST/Amiga C64
Veminator	Atari ST Amiga
FOFT	Atari ST Amiga
Heroes of the Lance (D&D SS)	C64 Amiga
Pool of Radiance (D&D SS)	Amiga Atari ST/IBM
Star Trek	Amiga C64 IBM

C64-Neuheiten

	Kass. / Disk.
Microprose Soccer	39,— / 49,—***
Times of Lore	/ 89,—***
Mars Saga	— / 49
Deathlord	— / 49,—
Captain Blood	— / 45,—
Serve & Volley	— 49,—
Caveman Ughlympics	— / 49,—**
Barbarian I (Dungeon of Drax)	30,— / 42,
Neuromancer	— / 49,—
Games Summer edition	39 — / 49,—
Bombuzal	30,— / 44,—
Rambo II	30,— / 44 —
Operation Wolf	30,— / 44,—
Game Set Match 2	39,— / 49,—
Fast Break	— / 44,—
Rack Em	— 49,—
Double Dragon	35,— / 45,
Pacmania	30,— / 44,—
Thunderblade	30 — / 42,—
Afterburner	30,— / 44,—
Batman	30,— / 44,—
Robocop	30,— / 44,—
Powerplay Hockey	— / 59,—
Sports World 88	39,— / 49 —

C64-Bestseller-Classics

Fugger	30,— / 42,—
Wasteland	— / 49,—**
Bard's Tale I	— / 49,—
Bard's Tale II	/ 49,—
Bard's Tale I	— 59,—**
Microprose Soccer	39,— / 49,—***
Pool of Radiance	— 59,—***
Emylyn Hughes Int. Soccer	— / 45 —***
Last Ninja	39 — 49,—***
Zak McKraken	/ 59,—***
Trivial Pursuit I	— / 59 —*
Ultima V	— / 69 —*
Red Storm Rising	39,— 49,—

C64

Alien Syndrome	30 — / 42,
Danger Freak	30 — / 42,—
Pirates	39 — / 49,—
Eternal Dagger	— / 59 —
Summer Olympiad	30,— / 42,—
Ultima IV	— / 59,—
Armalyte	30,— / 42,—***
Bozuma	49 —
Football manager I	30,— / 42 —
Might & Magic	— / 49 —
Games Winteredition	30,— / 45,—
Strike Fleet	— / 45,—
Power at Sea	— / 45,—
PHM Pegasus	35 — / 49,—
President is Missing	35,— / 45,—
Hawkeye	30, / 42,—
Stealth Fighter	39, / 49,—
Chuck Yeager's AFT	35,— / 49,—
Cybernoid I	30,— / 42 —*
Fox fight's Back	30,— / 42 —
Garrison	30,— / 42,—
Corruption	— / 59,—
Intensity	30 — / 42,—
Typhoon	30 — / 42,—
Savage	30 / 42,—
19.3	30,— / 42,—
Battle Island	30,— / 42,—
Netherworld	30,— / 42,—
Echelon	— / 49,—
Return of the Jedi	30,— / 42
Decom 5	— / 45
Gold Silber Bronze	39,— / 49 —
Supreme Challenge	39 — / 49 —
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace, Starglider)	
Rommelbattles for N.A	— / 59,
Mac Arthur's War	— 59,—
American Civil War I	— / 59,—
American Civil War I	— 59,—
Eternal Dagger	/ 59,—
Sons of Liberty	— / 59,—
Lords of Conquest	— / 49,—
Panzer Strike	— 79 —
Question II	— / 59 —
Patton vs. Rommel	— / 49 —

Atari ST

Gauntlet I 4-Playeradapter	20,—
Starglider II	69,—***
Elite	69,—***
Virus	65,— **
Hostages	69 —*
Fish	69 —**
Pacmania	59,—
Triad	99,
Speedball	75,—
F 16 Falcon	75,—***
Cybernoid	59,—*
Nebulus	59,
Netherworld	59,—
Exolon	59,—
Ultima IV	69 —
Eliminator	59,—*
Thunderblade	59,—
Super Hang On	65,—***
Operation Wolf	69,—*
Bard	59,—*
Rambo II	65,—
R Type	65,—*
Questron I	75,—
Dungeon Master	69 —***
Driller	69,—
Int. Karate +	65, ***
RAC Rally	69,—*
Helter Skelter	59,—
Afterburner	69,—
Gauntlet	65, ***
Overlander	59,—*
Alien Syndrome	59,—
Powerdrome	69,—***
Ooze	69,—
STOS	79,—
Puffys Saga	59,—
Chrono Quest	69,—
Heroes of the Lance	75 —*
Overlord	69
Emanuelle	65,—
Stellar Crusade	69
Kaiser	99,—
Universal Military Simulator	69 —
Carrier Command	69,—***
Times of Lore	79 —
Galactic Conquero	65,—
Peter Pan	65 —
Kennedy Approach	75,—
Kampf um die Krone 1 MB	69 —
Bombuzal	75,—
Warship	69

IBM

Man Hunter	99,
F 19 Stealth Fighter	129 —
F 16 Falcon	99,—
F-16 Falcon EGA-AT Version	109,—***
Zak McKraken	69,—***
Kings Quest V (US-Vers	109,—
Larry II (US-Vers	109 — *
Police Quest I (US-Vers	109 —
Super Star Soccer	89 —
PT 109	89,
Ultima V	79,—**
Pirates	69,—
2400 A D	79,—
Flight I (EGA-Version)	149,
Fish	69,—
Sentinel World	79,—***
Double Dragon	99 —
Summer Edition	79
Heroes of the Lance	99 —
Sidewinder	39 —
Emanuelle	65,—

Amiga

4 Player Adapter	20,—
Carrier Command	69,—***
Obliterator	59,—*
Pacmania	59 —
Fish	69 —***
Triad	99 —
Battle Chess	69 —***
Pioneer Plague	75 —
Tracker	69
Reach for the Stars	79,—
Starglider II	69,—***
Daley Thompson	69,—
Speedball	75,—***
Nebulus	59 —*
Fish	69,—
Cybernoid	59 —*
Exolon	59,
Netherworld	59
Captain Blood	79,—
Virus	65,—***
Hostages	69,—*
Zynapse	59,—
Bard's Tale	69,—*
Bard's Tale	69,—
Menace	59,—
Eddie Edwards Super Ski	59 —
Return of the Jedi	59 —
Mini Golf +	59 —
Universal Military Simulator	75,—
Kaiakis	59,—*
Peter Pan	65,—
Interceptor	69, *
Thunderblade	69,—
Questron I	75,—
RAC Rally	75,—*
Rocket Ranger	89
Ferrari Formula One	69 —
Superstar Icehockey	69 —*
Driller	69,—
Helter Skelter	59,—
Roger Rabbit	69,—
Star Goose	59,—
Trivial Pursuit I	69,—
Alien Syndrome	59,
Ultima V	69,
Times of Lore	79,—
Galactic Conqueror	75,—
Ooze	69 —
Turbo Trax	65
Football Direktor I	59,—
Bombuzal	75,—
Reach for the Stars	79,—
Corruption	69,
Chronos Quest	69,—
Eliminator	69,—
Empire	69,—

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unsere Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne

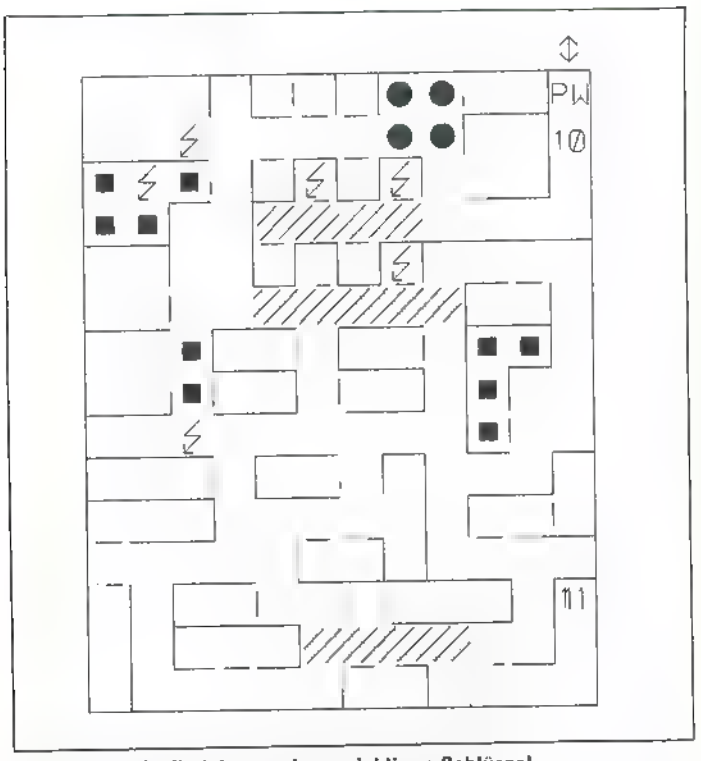
Versand oder im Laden erhältlich. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preisanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

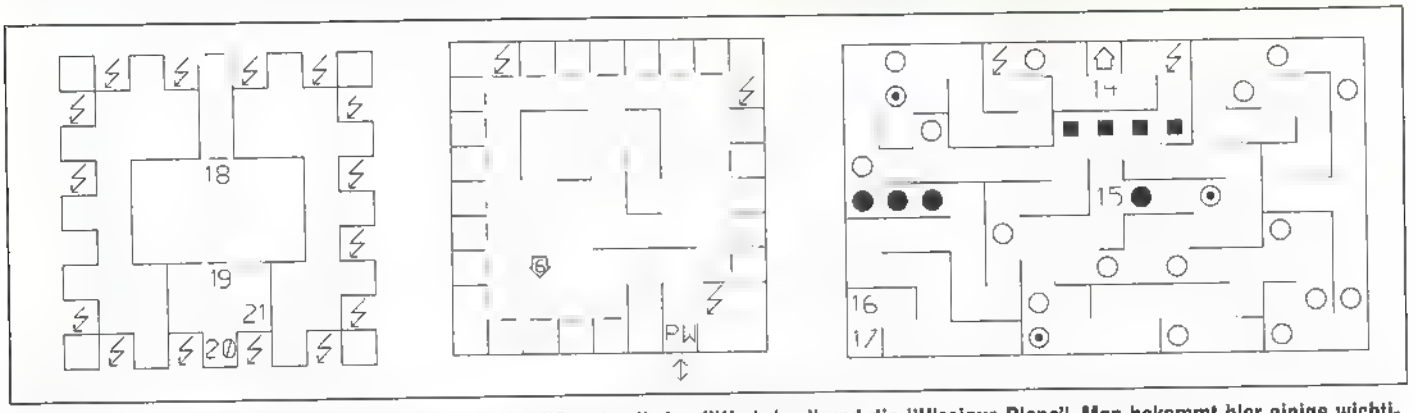
089/5022463



In den Barracks findet man einen wichtigen Schlüssel

| = WAND
¦ = UNSICHTBARE WAND
▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
ϟ = TRAP
● = HITPOINT-VERLUST
■ = SPELL POINT-VERLUST
⊙ = SPINNER
○ = KLEBEFELD
// = DARKNESS-FELD
\\ = ANTIMAGIC-FELD
△ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
◇ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
⌂ = STAIRS
T = TELEPORTFELD
✳ = SOUND OF SILENCE
H = HOLE IN TIME (NUR IN TARMITIA)
🌳 = BAUM
● = TAVERNE
\ = FELSEN
II = TEMPEL
× = EXPLOSION
A,© = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DAMOCLES CORPORATION.



Von links nach rechts seht Ihr folgende Dungeons: das "Sanctum", den "Workshop" und die "Viscious Plane". Man bekommt hier einige wichtige Gegenstände und Informationen. Genaues findet Ihr im Text.

TELEX TEL

AMIGA aktuell **Dieter Hieske** · Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/673105
Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Über 4000 Disketten Public Domain Software ab Lager lieferbar.

SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE

Für AMIGA

Bermuda Projekt 67,95 ★ Tracer 59,95 ★ Craps Academy 59,95 ★ Indian Mission 44,95 ★ Interceptor 67,95 ★ Zero Gravity 44,95 ★ Phanatasm 44,95 ★ ZOOM 44,95 ★ Fire & Forget 67,95 ★ Ferrari Form 1 67,95 ★ Streetgang 44,95 ★ Giganoid 27,95 ★ World Darts 37,95 ★ Black Lamp 44,95 ★ Better Dead t. Alien 55,95 ★ Ebonstar 59,95 ★ Bubble Ghost 48,95 ★ Arcade Classic 44,95 ★ Spinworld 44,95 ★ Gunshot 50,95 ★ Mewlo 49,95 ★ Atron 5000 29,95 ★ Mindfighter 59,95 ★ Footmann 39,95 ★ In 80 Tg. d. Welt 44,95 ★ Armagedon Man 55,95 ★ Sagrophaser 44,95 ★ Flight Path 737 19,95 ★ Return to Atlantis 59,95 ★ Screaming Wings 19,95 ★ Katagis 50,95 ★ Carrier Command 72,20 ★ Starglider II 72,20 ★ Corruption 67,95 ★ Battle Chess 67,95 ★ Academy 55,95 ★ Daley Thompson 72,20 ★ Legend of Sword 67,95 ★ Netherworld 55,95 ★ Space Quest II 55,95 ★ Thexder 44,95 ★ Virus 55,95 ★ Zynaps 55,95 ★ P.O.W. 67,95 ★ ChronoQuest 74,95 ★ Fusion 67,95 ★ Bionic Commando 67,95 ★ Foundation Waste 59,95 ★ Impossible Mission II 67,95 ★ Menace 67,95 ★ Offshore Warrior 67,95 ★ She Fox 44,95 ★ Skyfox II 67,95 ★ Tanglewood 49,95 ★ 4x4 Off Road Racing 50,95 ★ A P Mechanicus 43,95 ★ Autoduell 67,95 ★ Galdregons Domain 50,95 ★ California Games 67,95 ★ Elite ? 67,95 ★ Heroes of Lance ? 67,95 ★ Hollywood Poker pro 50,95 ★ Jeanne d,Arc 50,95 ★ Nigel Mansell ? 67,95 ★ Outland 50,95 ★ Outrun 50,95 ★ Pool of Radiance 67,95 ★ Lancelot 59,95 ★

SPIELE IBM-kompatible 5,25" und 3,5"

California Games 67,95 ★ Desert Rats 50,95 ★ Empire 67,95 ★ Flights - mulator 3.0 124,95 ★ Skyfox 67,95 ★ Falcon F16 99,95 ★ Nightrider 59,95 ★ 3D Helicopter 64,95 ★ Elite 67,95 ★ Hanse 72,20 ★ Space Quest II 55,95 ★ UMS 72,20 ★

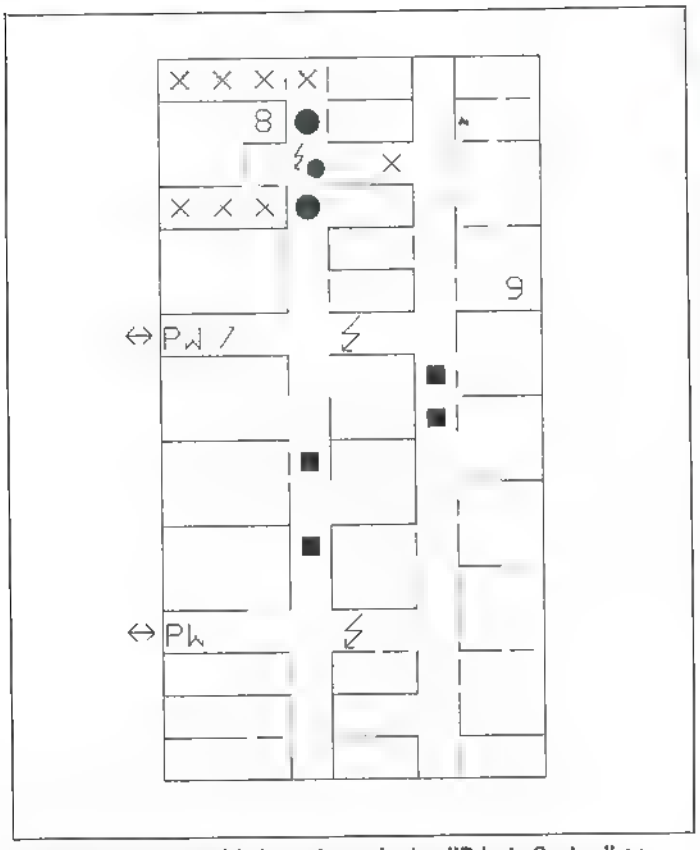
Versand nur per Nachnahme + DM 8,— Porto + Verpackungs-Selbstkosten/Vorauskasse Porto + Verpackungskosten frei

Wir führen außerdem alle neuen Spiele für Amiga und IBM-Kompatible zu fairen Preisen.

Wir führen auch Werbeartikel von COMMODORE wie Jogginganzüge, T-Shirt, Sporttaschen, Regenschirme usw.

Wir wünschen allen Kunden und die es noch werden wollen, sowie unseren Lieferanten ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr 1989.

TELEX TEL



Den zweiten Schlüssel bekommt man in den "Private Quaters" an Punkt 9, während man an Punkt 8 auf den sterbenden Ferofist trifft.

In der Folge verspricht Urmech, hier zu warten und zur Stelle zu sein, falls sich weitere Partymitglieder zur Umwandlung entschließen sollten. Man findet dann bei Punkt 21 den Hammer of Wrath und Ferofists Helm, die man beide mitnehmen kann. Man geht nun zurück zum Ankunftspunkt und wird mit Hilfe des "ORBA"-Spells nach Hause transportiert, wo man in der Review Bord wieder 600000 Exp.-Points und Spell-Auffrischung erhält. Der alte Mann in der Gilde ist allerdings ziemlich mit den Nerven runter und schickt die Party nach Tenebrosia. Der Chronomancher bekommt die Spells zur Passage nach Tenebrosia ("OLUK") und für die Rückkehr ("ECEA"), Teleportationspunkt ist der Shadow Rock. Viel Spaß beim Spielen und eine gute Party!

Zak McKracken

Diesmal gibt's massig Tips zum Super-Adventure "Zak McKracken", von dem übrigens bald eine deutsche Version erscheinen wird. Die Reaktion auf das Spiel war gewaltig: In unserer Redaktion trafen so viele Lösungen ein, daß wir regelrechte Probleme beim Stapeln bekamen. In diesem Fall konnten wir nur das Los entscheiden lassen, welche Lösung abgedruckt wird. Die Wahl fiel auf Alexander Würth aus Tiengen. Sicher sind in seinem Bericht nicht alle Feinheiten des Spiels erklärt, aber dann bliebe kein Platz mehr für andere Tips. Jetzt aber geht's los; viel Spaß beim Spielen.

1. Auf der Erde

— Mit der Telefonrechnung kann man die Karte unter dem Schreibtisch hervorholen. Danach muß man mit ihr zur Post gehen, sonst wird das Telefon abgestellt. Mit ihr kann man alle Dinge kaufen, die man im Spiel braucht. Außerdem zahlt man damit alle Flugtickets und Buskarten.

— Den Anrufbeantworter muß man anstellen. Die Aufzeichnungen enthalten einige wertvolle Hinweise

— Das "stale bread" bekommt man, wenn man beim Bäcker dreimal klingelt. Danach legt man es in das Waschbecken und knipst den Schalter an. Zuvor muß man aber das Rohr mit der Zange geöffnet haben.

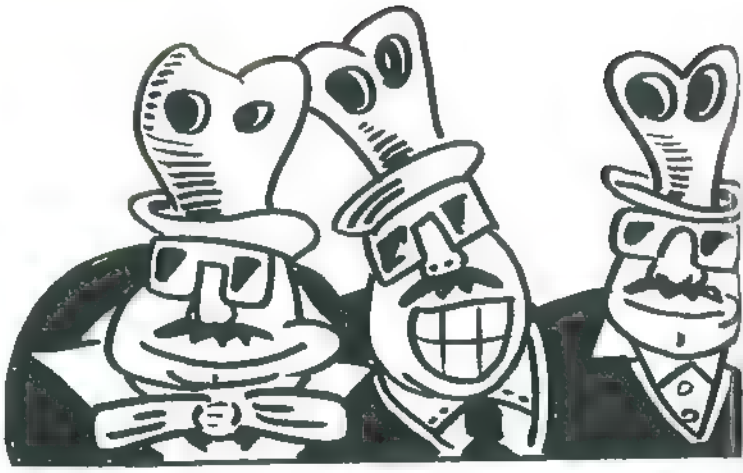
— Die Brotkrümel, die bei dieser Aktion übrigbleiben, verfüttert man an den Vogel in Lima, dann nimmt man ihn.

— Den Goldfisch in Zaks Zimmer leert man in das Waschbecken in der Küche, damit man das leere Glas als Helm benutzen kann.

— Nase, Brille, Hut und Taucheranzug werden benötigt, um den Postbeamten glauben zu lassen, man sei ein Mindbender. So hat man freien Eintritt in den hinteren Raum des Postgebäudes. Den Taucheranzug kann man mit dem Sauerstoffgerät und dem Glas als Raumanzug mißbrauchen.

— Um den Fernsehapparat anschalten zu können, nimmt man das Kissen und legt es wieder auf das Sofa. Unter dem anderen findet man die Fernbedienung.

POWERTIPS



— Den Werkzeugkasten muß man öffnen, um an die eigentlichen Werkzeuge zu gelangen. Wenn man ihn geöffnet hat, so sieht man folgendes:
Monokel wrench: Wird benötigt, um das Rohr in der Küche zu öffnen.
Rope: Das Seil benutzt man, wenn man die Falltür in Zaks Zimmer geöffnet hat. Mit dem Seil kann man dann in den hinteren Raum der Post kommen, ohne bemerkt zu werden.
Wire Cutters: Mit ihr kann man das Reklameschild vor dem Friseurladen abschneiden.
— Mit dem Golfschläger aus dem Laden gräbt man in Seattle eine Höhle. Danach kann man ihn dem Doktor in Kinshasa geben. Er zeigt dem Spieler dafür einen Tanz.
— Der kleine Schlüssel neben Zaks Tür paßt in seinen Briefkasten. Man legt das ausgefüllte Anmelde-Formular hinein, um wenig später eine Mitgliedskarte zu erhalten.
— Der gelbe Stift ist mehrmals nützlich. Das erste Mal braucht man ihn, um das Anmelde-Formular auszufüllen; dann, um auf der Tapete eine Weltkarte zu zeichnen. Außerdem vervollständigt man mit ihm die Zeichen in der Höhle in Seattle, worauf sich eine Tür öffnet. Man braucht ihn dann noch mehrmals, um diverse Zeichen zu malen.
— Wenn man den Raum in der Höhle betritt, benutzt man die Fernbedienung, um an den blauen Kristall zu kommen.
— Das Buch, das man vom Pilger auf dem Flughafen in San Francisco erstanden hat, zeigt man der Garde in Karmandu. Dann gibt sie den Weg zum Guru frei.
— Die Erdnüsse, die man im ersten Flug bekommt, gibt man den zweiköpfigen Eichhörnchen, damit man ungestört in die Höhle kommt. Mit dem Ast und dem verlassenen Nest macht man in der Höhle ein Feuerchen.
— Apropos Feuer: Die Fahne in Karmandu darf man auf keinen Fall wegnehmen, bevor man den Heuballen angezündet hat. Wenn's brennt, kann man in Seelenruhe die Fahne und den Zellenschlüssel mitnehmen.
— Den blauen Kristall zeigt man dem Guru. Er zeigt Zak, wie man den Kristall benutzen kann. Mit ihm schlüpft man in den Geist von Tieren; man kann also beispielsweise für das Yak das Kauen übernehmen. Wenn man den Kristall beim Vogel in Lima anwendet, kann man mit ihm zur Steinstatue fliegen und aus ihrem linken Auge eine Schriftrolle holen. Die Halterung im rechten Auge kann man nicht mitnehmen, da sie für den Vogel zu schwer ist.
— Den blauen Kristall wirft man in Annies Briefkasten in der 14ten Straße. Daraufhin kommt Annie gelaufen und gibt einem weitere Tips für das Spiel. Außerdem kann man von nun an die anderen Spielfiguren anwählen: Annie, Melissa und Leslie.
— Auf dem Schreibtisch in Annies Zimmer liegt unter der Unterlage Annies Cashcard.
— In Miami zeigt man dem Trinker das Buch, dann bekommt man von ihm die Flasche Whisky. Annies muß sie dem Wächter in London zeigen, dann gibt er den Weg frei. Man schaltet den elektrischen Zaun aus, damit man mit der Drahtschere ein Loch in den Zaun schneiden kann. An der Kultstätte angekommen, befestigt man die Fahne am Altar und läßt Annie die Schriftrolle aus Lima lesen.

PREISVERGLEICH LOHNT

C64/Disks
Roger Rabbit 39,– / Microprose Soccer 49,90 / Lancelot 39,90 / Giants 39,90 / Return of Jedi 42,50 / Leben und sterben lassen 39,90 / Hostages 57,50 / Echelon 43,50 / Elite 49,90 / Pacmania 44,90 / Conqueror 59,– / Pirates 51,50 / Puffys Saga 44,50 / Sinbad 44,90 / Supreme Challenge 49,95 / Summer Edition 44,50 / Soldier of Fortune 44,50 / Soldier of Light 42,50 / Caveman 44,50

Amiga
Emmanuelle 53,– / Elite 69,– / Dschungelbuch 59,– / Hostages 69,95 / Pacmania 59,50 / Purple Saturn Day 56,95 / Rocked Ranger 89,90 / Roger Rabbit 59,–

Riesenauswahl für C64/Disks, Amiga, Atari ST-, PC- + kompatible 5¼" und 3½". Preisliste kostenlos anfordern.

Ihr Softwareversand: WESP MAGIC LTD.
Postfach 1302, 7332 Eislingen, Telefon 07161/83381

California Games Amiga/Atari/PC 58,00
Universal Milit.Sim. Amiga/Atari/PC 68/59/59
Die Fugger Amiga/Atari/PC 45,00

DST GmbH

TITEL	AMIGA	ST	IBM	TITEL	AMIGA	ST	IBM
4x4 Offroad Racing	53	53	53	Garfield	59	52	--
Afterburner (deutsch	52	58	64	Hostages (deutsch,	59	69	59
Alien Syndrome deutsch	46	45		Kaiser Aml sb 1/89 I dt	109	105	
Amiga Tools V 1.2	43		--	Leben und Sterben lass dt	58	53	--
Battle Chess (deutsch	62	-	66	Menace (superf.)	49	49	
Bombuzal	54	54	--	Rotorbike Madness deut.)	46	46	46
Carrier Command (deutsch)	63	63	-	Operation Waptun deutsch	62	62	62
Chronoquest	65	65		Pacmania (deutsch)	52	52	
Circus Games (deutsch	59	59	59	Peter Pan (deutsch,	52	52	52
Dschungelbuch deutsch)	54	54	54	Phantasm	48	49	63
Amiga Spielebuch (deutsch)	39		--	Pool of Radiance	59	59	59
Elite endlich I(deutsch)	66	64	64	Powerdrome (deutsch)	62	62	--
Emmanuelle (deutsch)	52	52	52	Purple Saturn Day dt	54	54	54
F-19 Stealth Fighter I	-	--	59	Reach for the Stars dt	55	59	58
F O F T ab Jan deutsch)	69	69	--	Roger Rabbit deutsch)	58	-	8 A
Fish	64	64	64	Soldier of Light(deutsch,	59	57	
Freedom (deutsch	54	54	58	Speedball	59	59	59
Galactic Conqueror	59	54	63	Starglider II (deutsch)	59	59	-

Versand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 3,00
alle Angebote freibleibend Nur Originalware, keine Grauimporte
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss! An der Obererft 63
02101 41034
24h Bestellannahme
Preisliste kostenlos
Hardware-Liste dto

Go-To Datacenter

Discount Preishits	C64D	C64K	Amiga	ST
Lucas Filmgames Collection	14,50			
Pit Stop 2	14,50			
500 CC Grand Prix	39,00			
Cholo	14,50	9,50		
High Frontier	14,50	9,50		
Starfox	14,50	9,50		
Impossible Mission	14,50			
Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
Mario Brothers	14,50			
Nemesis	14,50	9,50		
Classix 1, 6 Spieledisk	14,50			
Scary Monsters	14,50	9,50		
Starglider	14,50	9,50		
Subbattle Simulator	29,00			
Power Pack, 10 Spiele	34,50	22,50		
Death or Glory	14,50			
Zynaps	14,50			
Golden Path				18,50
Space Shuttle				18,50
Captain America	14,50			

Ab sofort alle SEGA®-Neuheiten!

Expreßbestellung Einsenden an GO-TO Datacenter Hohestraße 84 4600 Dortmund 1
☎ Hot Line: 02 31/10 26 34 Lieferung per Nachnahme
Keine Versandkosten ab DM 100,– Auftragswert (sonst DM 5,–) oder gleich mitnehmen bei:

Go-To

Dortmund 1, Hohestraße 84, Tel. 02 31/10 26 34
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167 b, Tel. 02 11/37 96 76
Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 07 61/47 29 66
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 089/3 00 66 89
Nürnberg, Gibitzenhofstraße 16, Tel. 09 11/4 66 0
Stuttgart 1, Schwarenbergstraße 106, Tel. 07 11/26 48 06

Daraufhin verwandelt sich die Fahne in einen antennenähnlichen Gegenstand.

2. Im UFO

— Hat man das erledigt, darf man endlich zum Bermuda-Dreieck fliegen. Wenn man den Doppeldecker nimmt, muß man dem Piloten irgendeinen Gegenstand aus Zaks Sammlung geben. Ob es gelungen ist, sieht man, wenn Zak zu grinsen beginnt.
— Wenn man den rechten Knopf drückt, kommt ein Marsmensch angelaufen und führt den Spieler zu seinem König. Ihm muß man die "fan club card" geben, damit er erkennt, daß man nichts Böses im Schilde führt. Jetzt kann man sich frei bewegen und an der Maschine ablesen, welche Zahlen beim Lotto auf der Erde gezogen werden.
— Man kann die Gitarre dem König geben, worauf dieser zu spielen beginnt. Findet Ihr nicht, daß der König einem Sänger sehr ähnlich sieht?
— Um wieder auf die Erde zu kommen, spielt man die Kombination, die der Untertan des Königs spielte. Auf keinen Fall die Kombination des Piloten spielen, sonst geht's abwärts!
— Übrigens kann man öfters die Lotto-Zahlen im UFO ablesen und damit eine Menge Geld gewinnen.
— Wenn man den Fallschirm während des Flugs mit dem Doppeldecker benutzt, so steigt Zak aus und landet wenig später im Wasser. Wenn man das Kissen aus dem Flugzeug mitgenommen hat, ertrinkt man nicht.
— Um an den gelben Kristall zu kommen, braucht man eine Zeichung. Man findet sie auf dem Mars auf der zweiten Statue. Das Muster malt man jetzt auf die Statue in Mexico City.
— Mit den beiden gelben Kristallstücken fliegt man nach London, legt die Stücke auf den Altar und läßt Annie die Schriftrolle lesen. Danach gibt man den Kristall dem Doktor in Kinshasa, der der Spielfigur zeigt, wie man teleportiert. Mit "use yellow crystal" erscheint die Weltkarte.
— Die Zeichnung für die Sphinx findet man ebenfalls auf dem Mars.
— Hat man nun die Türen geöffnet, muß man den Raum mit den drei Knöpfen suchen. Jetzt läßt man Annie kommen und die Zeichen an der Wand lesen. In dieser Reihenfolge drückt man die Knöpfe. Hat man die richtige erwischt, so dreht sich die Wand und es erscheinen einige Zeichen.
— Man kann diese Zeichen auf das Tapetenstück malen, um sich damit auf den Mars teleportieren zu können.
— Wenn man die falsche Kombination tippt, öffnet sich eine Falltür, die Zak direkt zu dem Wächter der Pyramide führt. Er hat einen sehr leichten Schlaf und darf unter keinen Umständen gestört werden! Im Raumschiff kann man die "boom box", cash cards und die Sicherung aus dem Handschuhfach nehmen.

3. Auf dem Mars

— Dem Monolith sollte Ihr mehrere Fahrkarten kaufen, um nachher die Tram benutzen zu können. Außerdem muß man die Fahrkarten im Hotel an der Metallplatte (rechte Seite des Eingangs) benutzen.
— Die Sicherung gehört selbstverständlich in den Sicherungskasten. Dann kann man die Tür zum Nebenraum öffnen und die Leiter, das Vinyl-Band und die Taschenlampe mitnehmen.
— Mit der Leiter kommt man an alle Knöpfe der Tür heran und mit den Cash Cards kauft man Fahrkarten.
— Wenn der Sauerstoff knapp wird, geht man in das Raumschiff und füllt den Helm mit Sauerstoff. Den Pegel kann man am Helm ablesen.
— Im Nebenraum ist noch eine kleine Überraschung unter der unteren Bettdecke versteckt. Wenn man diese zurückklappt,

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Hier schneit es vielleicht Preise
Superpacks für Ihren 64er; UNSER PREIS für zwei bei ebige Cassetten, aus diesem Kästchen nur DM 19,90 und für zwei von Ihnen ausgesuchte Disketten nur DM 35,90
C64-Packs

Die Superpacks für den SCHNEIDER

Samantha Fox-Strip-Poker
DM 12,90 DM 13,90 DM 13,90 DM 16,90

WIR LIEFERN AUSSCHLIESSLICH ORIGINAL PROGRAMME DER HERSTELLER ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Bei uns bekommen nur die Preise kalte Füße:
Für C64 je 3 (DREI) Cassetten-Programme aus diesem Kästchen nur DM 19,90

SPECTRUM

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Die Edel-Packs!!!
DM 29,90 DM 49,90

Die Preise hier sind das LETZTE
Angebot extrem günstig an Software für den 64er zu kommen
je 2 DISK für Ihren C64 aus diesem Kästchen nur DM 29,90!!!

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer
Bitte Anschrift nicht vergessen
Unterschrift
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

Sie suchen gute Soft- und Hardware!

DELTA

Wir bieten an:
Ständig aktuelle Soft- und Hardware zu günstigen Preisen. Testen Sie uns!

	Atari ST	Amiga	C 64 D
Elite (dt.)	65,90	65,90	50,90
Captain Blood	59,90	59,90	-
Hostages	59,90	59,90	-
STOS (ST-Gamemaker)	69,90	-	-
Last Ninja		-	50,90
R-Type	65,90	65,90	-
Afterburner	60,90	-	
Speedball	65,90	65,90	-
Rückkehr der Jedintter	50,90	50,90	
Pacmania	50,90	50,90	-
Operation Wolf	55,90	55,90	
Mini golf Plus	60,90	60,90	-
Purple Saturn Day	65,90	65,90	-
Dungeon Master	59,90	59,90	
Emanuelle	60,90	60,90	-
Roger Rabitt		60,90	-
PC Engine (Spielekonsole)		**479,90**	
Nintendo		**279,90**	

Wir führen für sämtliche Spielekonsolen Soft- und dazugehörige Hardware
Wir führen Software für folgende Systeme Atari ST Amiga Commodore 64/128K, CPC, Joyce, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA, PC Engine
Die angegebenen Artikel sind teilweise Lagerware!
6 DM Porto + Verpackung (Inland)

Hotline I: 030/3362063
Hotline II: 030/3617686
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20
Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

◀◀◀ SSS ▶▶▶ Siggis Software Shop ◀◀◀ SSS ▶▶▶
★ Knüllerpreise ★ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ★ Knüllerpreise ★

Amiga & ST-Spiele	Amiga/ST	C64/128 Spiele	Disk/Cass	C64/128 Spiele	Disk/Cass
Bard's Tale	73,50/73,50	1943	43,50/29,50	Giants	37,50/37,50
Bard's Tale	66,50/	4X4 Off Road	51,50/29,50	Gold Silber Bronze	43,50/43,50
Battle Chess	78,50/	Aliensyndrome	41,50/28,50	Heroes of Lance	43,50/29,50
Bionic Commando	66,50/61,50	Bard's Tale I	51,50/37,50	Kampfgruppe	78,50/
Carrier Command	71,50/71,50	Bard's Tale II	48,50/	Katakis	37,50/29,50
Corruption	71,50/71,50	Bard's Tale III	51,50/	Lancelot	43,50/
Crime Cues.	66,50/66,50	Bionic Commando	34,50/28,50	Microprose Soccer	51,50/43,50
Cybernoid	59,50/59,50	Bom Jack	37,50/23,50	Pool of Radiance	68,50/
Elite	76,50/76,50	Bozuma	51,50/	Return of Jed	38,50/28,50
Fugger	65,50/55,50	California Games	43,50/29,50	Roy of Rovers	44,50/29,50
Hostages	71,50/71,50	Chuck Yeagers	51,50/37,50	Sargon III Chess	51,50/
Down at the Troll	51,50/51,50	Cybernoid II	44,50/29,50	Star Ray	43,50/
Katakis	51,50/	Danger Freak	37,50/29,50	Supremie Challenge	49,50/38,50
Kampfgruppe	78,50/	Derek Bell Le Mans	43,50/37,50	Terrorpods	43,50/
Legend of Sword	68,50/72,50	Desolator	41,50/28,50	Test Drive	43,50/37,50
Mickey Mouse	58,50/56,50	Echelon	43,50/	Ultima I	58,50/
Netherworld	58,50/58,50	Euro Soccer 88	46,50/32,50	Ultima III	48,50/
Sub Battle Simul.	68,50/68,50	Fairy Tale	59,50/	Ultima IV	51,50/
Superstar Ishockey	65,50/58,50	Flight Sim. II dt	69,50/	Ultima V	66,50/
Grand Slam Tennis	58,50/	Fugger	41,50/28,50	Zak McKracken	43,50/

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Tel.: 02351-24502

◀◀ BTX ▶▶
◀◀ 02351 ▶▶
◀◀ 24502 ▶▶
◀◀ BTX ▶▶

Liste geg. Freiumschlag mit ★ –,80 DM Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM Nachnahme + 7,50 DM
Bestellen Sie preiswert zum Nachttarif 24 Std. Anrufbeantw.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar

MEDIEN-CENTER
Wermingser St. 45 Marktpassage 5860 Iserlohn Tel. 0 23 71 - 2 45 99

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
Unser Viruskiller wurde weiter verbessert.

Jetzt lieferbar
Viruskiller Professional 2.0 DM 49,00

— mit deutscher Menü-Anleitung
— erkennt und vernichtet alle z. Zt. bekannten Viren auf dem AMIGA
— bietet die Möglichkeit, einen NoFastMem-Bootblock auf die Software zu übertragen, welche nur mit 512 K läuft
— Update-Service

Jede Menge Spiele und Anwendungsprogramme für den Amiga + C64

Unser Gesamtprogramm Hard- und Software senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von DM 2,00 in Briefmarken
Bitte Computertyp angeben

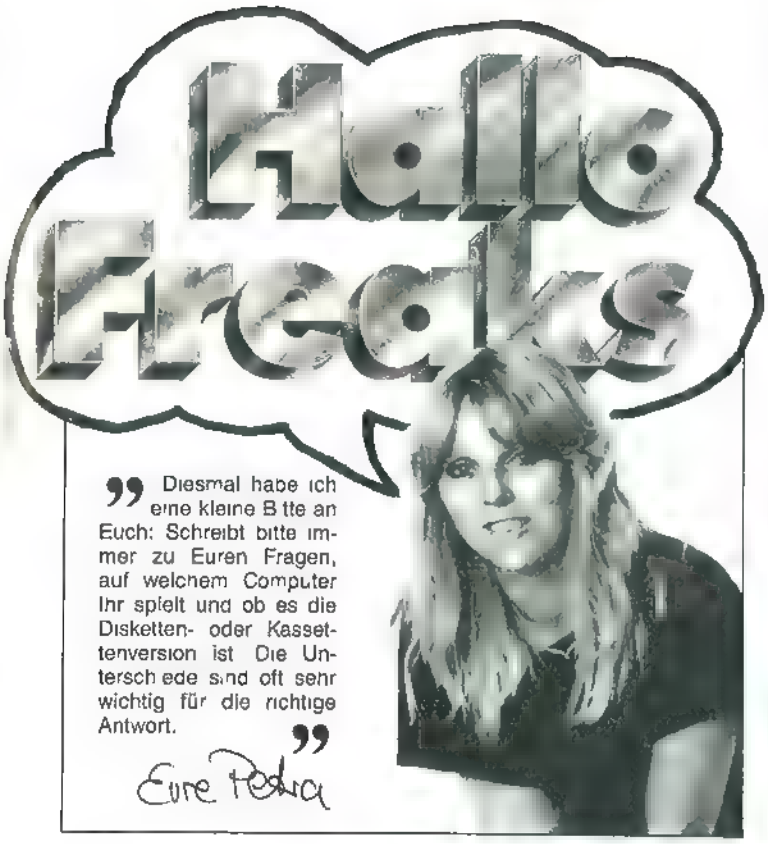
kommt ein "toter" Alien zum Vorschein. Man sollte ihn am Sandhaufen links vom "horste" benutzen. Die Solarzellen-Anlage, die dann erscheint, liefert den Strom für die Tram, die man dann mit den "tokens" benutzen kann.
— Den obengenannten Alien kann man noch am Sandhaufen bei der Pyramide benutzen. Daraufhin erscheint ein Schlüsselloch.
— Auf keinen Fall mit dem Raumschiff zur Erde fliegen, sonst ist man für ewig verschollen!
— Das Vinyl-Band klebt man auf die Kassette, dann kann man sie wieder überspielen.
— Jetzt wird's happig. Um die große Tür benutzen zu können, muß man den Tanz kennen. Wenn man ihn sich genau ansieht, bemerkt man, daß die Tänzer zum Schluß in einer bestimmten Reihenfolge knicksen. Genau in dieser Reihenfolge muß man die Knöpfe drücken.
— In der Halle findet man die vielgesuchte Zeichnung der zweiten Statue.

4. Hinter den Türen

— Beide Türen kann man öffnen, wenn man die Leiter an die Säule stellt und die Kugel auf der Säule berührt. Die kaputte Tür öffnet man, wenn man mit Melissas Kassettenrecorder das Geräusch beim Öffnen der anderen Türen aufnimmt und dann abspielt.
— Hinter der ersten Tür kommt man in ein höllisches Labyrinth. Hier muß man zwei Räume finden. Im ersten Raum stellt man die Schalter auf die richtige Kombination ein. Im zweiten Raum erblickt man eine riesige Weltkarte, auf der der Code für die Sphinx steht.
— Hinter der zweiten Tür findet man einen kleinen Gegenstand, den man mitnehmen muß.
— Hinter der dritten Tür geht man den Gang entlang, bis man auf eine Tür stößt. Jetzt benutzt man den Gegenstand, den man gerade gefunden hat, an der Energiebarriere. Den kleinen goldenen Schlüssel kann man nehmen, während der große Schlüssel zerbröselt.
— Hat man das alles erledigt, holt man Zak auf den Mars.
— Jetzt ist das Ende nicht mehr weit. Wenn man zum "device" teleportiert und es fertig baut (mit den Kristallen und dem Kandelaber) und die Schalter umlegt — mehr wird aber wirklich nicht verraten.

Bermuda Project

Burkard Kirchner aus Marburg hat die tückische Maussteuerung von "Bermuda Project" in den Griff bekommen und schickte uns seine Erfahrungen mit dem Spiel:
— Zu Beginn läuft man nach rechts oben (immer den Fußspuren nach), bis man auf den Jeep stößt. Man setzt sich flott hinein, nimmt den Eimer und läuft wieder zurück zum Flugzeug. Den Eimer füllt man am Strand mit Wasser und löscht dann das Feuer im Mittelteil des Flugzeugs.
Wenn der Computer meldet, daß das Feuer die Tür endgültig zugeschweißt hat, war man nicht schnell genug und muß das Spiel neu starten.
— Ist das Feuer gelöscht, holt man die Schaufel und die Feldflasche aus dem Jeep. Dann schaufelt man die Tür frei, öffnet sie und nimmt das Brecheisen.
— Im Südwesten von der Absturzstelle stößt man auf ein Kannibalendorf. Man betritt es, ohne sich fangen zu lassen, Wasser zu trinken oder eine Hütte zu betreten. Man mopst nur den Flugleiter und fliegt damit nach Osten. Nach einem längeren Flug kommt man an einen Fluß, den man zu Fuß nicht überqueren kann. Mit den Gleiter gibt es aber keine Probleme mehr.
— Ein gutes Stück rechts vom Fluß stößt man auf ein nagelneues Flugzeug, vor dem einige Kisten stehen. Man öffnet sie mit dem Brecheisen und findet einen blinden Passagier, der uns erzählt, was geschehen ist.
In einer anderen Kiste findet man zwei Kanister mit Benzin; einen sollte man mitnehmen, den zweiten braucht man nicht. In einem Koffer stößt man auf ein Päckchen Zigaretten und ein Feuerzeug. Das Feuerzeug muß man unbedingt mitnehmen. Rechts neben dem Flugzeug befindet sich (endlich) eine Trinkwasserquelle, die nie versiegt. Nachdem man sich ausgiebig bedient hat, füllt man seine Feldflasche, um nicht in der Wüste zu verdursten.
— Nun geht's mit dem Gleiter zurück zum Jeep. Dort bearbeitet man den Skorpion, der das Skelett bewacht, mit dem Feuerzeug und nimmt den Schlüssel des Skeletts. Man tankt den Jeep auf und fährt zu dem Dorf der Eingeborenen. Dort rammt man das Tor. Dort warten neue Überraschungen auf den Spieler.



Die Antwort zu Wasteland

Oliver Bödeckers Fragen zum Rollenspiel "Wasteland" lösten eine wahre Flut an Post aus. Rolf Ismar ist einer der vielen, die uns geschrieben haben. Er hat das Spiel auf seinem Apple II gespielt (Unterschiede zur C 64-Version gibt es übrigens keine) und schickte uns seine Tips:

— Bei den "Desert Nomads" trifft man im hinteren Teil des Zuges auf den "Brakeman". Er gibt einem den Auftrag, eine Visa-Card zu Headcrusher in Quartz zu bringen. Besagter Headcrusher sitzt in einer Bar im Südosten der Stadt; seine Lieblingsspeise heißt Visa-Card mit Erdnußbutter. Gibt man ihm das Gewünschte (immer nur ein Mitglied), bekommt man von ihm das Paßwort "Caterpillar". Damit kommt man in die Zelte.

— Das Paßwort in Downtown Needles heißt "Acapulco", das für den Abschußcode "Motekim".

— Die Guardian Citadel sollte man sich wirklich bis zum Schluß aufheben. Um gegen die Bewohner eine Chance zu haben, braucht man Energiewaffen (Laser Carbine, Ion Beamer oder anderes). Die Energiewaffen werden mit den Power Packs geladen; man darf sie nicht wegwerfen!

— Zu Beginn des Spiels dreht sich viel um den Bloodstaff. Dieser muß, sobald man ihn gefunden hat, zum Tempel der "Servants of the Mushroom Clowd" gebracht werden. Er liegt gut bewacht unter dem "Temple of Blood". Um dahin zu kommen, spielt man das "heilige Spiel". Wenn man auf dem Spielfeld steht, geht man den Weg N-W-W-W-W-N-N-E-E-E-E-E-S-E-E-N-N-N-N-W-W-S-W-W-W-W-N-N-E-E. Dann gibt man dem Wächter die Zahl der Schritte an (30) und darf auf besagte Insel. Vorsicht: auf der Insel gibt es neben einem tückischen Heckenschützen mehrere Laser, die den Spieler grillen wollen. Man sollte gut ausgeruht dorthin gehen.

Nun noch einige weiterführende Tips:

— Bevor man sich nach Las Vegas wagt, sollte man erst einmal in Quartz und Needles aufräumen.

— Die Gang von Ugly halten den Bürgermeister und seine Tochter gefangen; als aufrechter Wüstenfuchs muß man natürlich beide befreien. Die Gangster halten sich im "Courthouse" auf, das sich schräg rechts oberhalb der Bar befindet. Wenn man ausgeruht mit genug Munition und Elan hineingeht, kann man viele Punkte machen. Man findet dort Ace

— Je öfter man eine Fähigkeit übt, desto schneller bekommt man einen besseren Grad vom Programm zugeschrieben.

— Die Guardian Citadel ist kein Zuckerschlecken. Man hebt sie besser auf, bis man wirklich gut ausgerüstet ist.

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

1986/87/88 – DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

MICROPROSE SOCCER
C64 DISK 49.90

RED STORM RISING
C64 DISK 49.90

ATARI ST

CHRONOQUEST	79.90
DESOLATOR*	49.90
FOFT*	74.90
FOFT DTSCH	84.90
FISH*	64.90
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	59.90
HOSTAGES	69.90
HOTBALL	64.90
INT. KARATE PLUS	49.90
IRON LORD*	64.90
JEANNE D'ARC	54.90
OVERLORD	49.90
PIRATES	69.90
POOLS OF RADIANCE*	84.90
POWERDROME	69.90
QUESTRON II*	64.90
S.D. (ACTIVISION)	69.00
SKATEBALL*	54.90
SOLDIER OF LIGHTS	49.90
THUNDERBLADE	54.90
TRIAD (Stargl. Barbarian, Defender)	79.90
WINDOW WIZARD*	54.90
ELITE DTSCH/ENGL	74.90/64.90

AFTERBURNER*
C64 CAS. 34.90 DISK 44.90
ATARI ST 59.90
AMIGA 74.90
IBM 74.90

AMIGA

BOZUMA*	59.90
CHRONOQUEST	79.90
DT. OLYMPIC CHALLENGE	64.90
FOFT*	74.90
FOFT DTSCH*	84.90
FISH*	64.90
FOOTBALL DIRECTOR II	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64.90
HOSTAGES	69.90
HOTBALL	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
LANCELOT	54.90
NEBULUS	49.90
OUTRUN	69.90
PACMANIA	54.90
POOLS OF RADIANCE*	84.90
REACH FOR THE STARS*	64.90
ROCKET RANGER	74.90
SKATEBALL*	54.90
SORCERY PLUS*	54.90
TETRAQUEST	49.90
TRIAD (Stargl. Barbarian, Defender)	79.90
TRIVIAL PURSUIT II	54.90
THUNDERBLADE*	69.90
ELITE DTSCH/ENGL	74.90/64.90

* Neueste Preisliste gegen 0,80 DM Rückporto

IBM

4x4 OFF ROAD RACING	54.90
BARD'S TALE II	64.90
CHRONOQUEST*	79.90
DARKSIDE	49.90
EMPIRE	64.90
FOOTBALL DIRECTOR	64.90
FORTH AND INCHES	49.90
GAME OVER	64.90
GRAND PRIX CIRCUIT*	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
KINGSQUEST V*	89.00
MICROPROSE SOCCER*	64.90
POOL OF RADIANCE*	69.90
S.D.I.-ACTIVISION	54.90
SKATE OR DIE	64.90
SKATEBALL*	54.90
SOMMEREDITION	64.90
VOLLEYBALL SIMULATOR	54.90

YUPPIE'S REVENGE
C64 CAS. 39.90 DISK 49.90
ATARI ST 74.90
AMIGA 74.90

C64	DISK
ARMALYTE	37.90
BARBARIAN II*	37.90
BOZUMA	49.90
CAPT. BLOOD	39.90
CAVEMAN UGH-LYMPICS	44.90
CIRCUS GAMES	44.90
CYBERNOID	39.00
HAWKEYE	39.90
HEROES OF THE LANCE*	44.90
INTENSITY	39.90
IRON LORD*	54.90
LANCELOT	39.90
LAST NINJA II	39.90
LIVE AND LET DIE	39.90
PACMANIA	39.90
PEPSI CHALLENGE MAD MIX	34.90
POOL OF RADIANCE	59.90
SPORTSWORLD 88	39.90
SUMMEREDITION*	39.90
THUNDERBLADE*	39.90
THYPHOON	37.90
ULTIMA V	59.90

SERVE N'VOLLEY*
C64 CAS. 34.90 DISK 44.90
IBM 64.90

WIR HALTEN STÄNDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.
NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!
Lieferung nach Verfügbarkeit
* Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24–26	Pempelforterstr. 47
5000 Köln 41	**5000 Köln 1**	**4000 Düsseldorf 1**
Tel. (0221) 416634	Tel. (0221) 239526	Tel. (0211) 364445

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER
0221 – 416634
0221 – 425566

Das bietet nur CWM

SEGA®

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar:

Miracle Warriors **		Thunderblade	85,-	Kenseiden	85,-
Monopoly **		Shinobi	85,-	Superwonderboy	85,-
Phantasy Star	125,-	R - Type **		Aleste	75,-

... und natürlich auch alle anderen SEGA - Artikel

Nintendo®

Gerät inkl. Spiel	269,-	Alpha Mission **	95,-	Goonies II	95,-
Gradius	95,-	Ghost's 'n Goblins **		Icehockey	65,-
Castlevania	95,-	Athena **		Adventure of Link	89,-

... und natürlich auch alle anderen Nintendo - Artikel

Außerdem:

SEGA - RGB - Kabel 49,- / NES - AV - Kabel 29,-
Joysticks für SEGA u. Nintendo
Neu eingetroffen: ARCADE LPs und CDs, z.B. R-Type, SEGA etc.
ab demnächst P.C. Engine und Software, SEGA 16-bit

Der SEGA / Nintendo - Spezialversand:
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 42 04 · Telex: 953876 must

solange Vorrat reicht für Anfang 89 angekündigt

SUPER GAMES und MINI PREISE:

Das neue Versandhaus
hat alle aktuellen Spiele für
C64 (Disks)
AMIGA
ATARI ST
Personal Computer
Ab heute solltest Du Dir
kein einziges Spiel mehr kaufen,
ohne vorher mit unserem Katalog
ganz genau zu vergleichen!
Wir schicken Dir
sofort und gratis unseren
Katalog mit über 800 Games
für Deinen Computer-Typ.
Postkarte genugt.

SUPERGAMES: Maria Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

POWERTIPS

POKE-Ecke

Leisure Suit Larry (MS-DOS)

Tobias Kiesow aus Neukeferloh spielt "Leisure Suit Larry" auf seinem MS-DOS-PC. Zu Beginn des Spiel muß der Spieler einige Fragen beantworten, was auf Dauer etwas lästig ist. Tobias hat den Trick gefunden, die Abfrage zu umgehen: Man drückt gleichzeitig die Tasten <ALT+X>, dann springt das Programm zum Anfang des Spiels. Das klappt mit Sicherheit bei der MS-DOS- und bei der Atari ST-Version.

Savage (C 64)

Alle Savage-Spieler, die schon im ersten Level scheitern, brauchen nicht zu verzweifeln. Hier sind die Paßwörter, mit denen man weiterkommt:
Level 2: Sabatta
Level 3: Porsche

The Empire Strikes Back (ST)

In der ST-Version ist ein toller Cheat-Modus versteckt: Während des Spiels hält man die <TAB>-Taste gedrückt und tippt dann die Wörter "VEKTOR GRAFIX" ein (Leerzeichen nicht vergessen!). Nun sollte anstatt der Schilde die Anzeige "Cheat Mode" erscheinen. Drückt man auf die Taste <T>, erscheint wieder die Schildanzeige; praktischerweise verliert man keinen mehr. Mit <RETURN> schaltet man den Cheat Modus wieder aus. Wer einen besonderen grafischen Gag sehen will, drückt eine der Tasten <L>, <D> oder <C>. *bs*

Nebulus (ST)

Werden die Türme zu schwer? Reichen die Leben nicht aus, um an kniffligen Stellen herumzutüfteln? Kein Problem mit dem Trick von Andreas Saalbach aus Braunschweig:

Wenn das Anfangsmenü erschienen ist, drückt man die <SPACE>-Taste und tippt dann "HELLOIAMJMP" ein (ohne Leerzeichen). Jetzt hat man unendlich viele Leben. Wem das noch nicht reicht, der kann mit den Funktionstasten die Türme anwählen, wenn das Spiel gestartet ist.

Elite (ST)

Das Elite-Leben ist nicht leicht: Zu Beginn des Spiel hat man läppische 100 Credits und einen Laser, mit dem man höchstens Eier braten kann. Wie schön, so hört man die Spieler seufzen, wäre ein Militär-Laser, EMC, Laderaum und andere praktische Dinge. Doch jetzt ist Schluß mit lästiger Armut: Atari ST-Experte Andreas Sahlbach aus Braunschweig hat den Cheat-Modus ausgetüftelt.

Man lädt das Spiel und wartet, bis die Handbuch-Abfrage erscheint. Dann tippt man das Wort "Sara" ein und drückt <RETURN>. Jetzt sucht man das richtige Paßwort heraus und gibt es ein. Wenn man im Spiel die Taste < * > (am Ziffernblock) drückt, erscheint ein Bild mit dem Namen "Hacker V.1.0". Hier sieht man 256 Bytes, die den aktuellen Spielstand darstellen. Jetzt kann man hemmungslos mit dem Commander herumspielen

In den Bytes $0c, $0d, $0e und $0f werden die Credits gespeichert. Das Byte $8b ist für die Einstufung zuständig (0 — harmlos und 8 — Elite). Wozu die anderen Bytes dienen, muß man selber herausfinden. Vielleicht stellt Ihr eine Liste für uns zusammen?

Danger Freak (C 64)

Jens Polzin aus Geesthacht spielt auf seinem C 64 die Stunt-Action-Simulation "Danger Freak". Er hat ein wenig herumgetüftelt und stieß auf die Zahlen, die man eingeben muß, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Man tippt zu Beginn des Spiels die Kombination "17.04.70", dann hat man unendlich viele Leben.

STARKILLER
GEISSEL DER GALAXIS

11. FOLGE: DIE GEFANGENEN VON ZELDA

STARKILLER UND SEINE CREW ENTERN EIN FREMDES RAUMSCHIFF...

VON ROLF BOTKE
HEINI LENHARDT
BOBO SCHNEIDER

RUMMS!

SCHIFF MÄCHTIG SELTSAM. NIEMAND SEIN ZU SEHEN...

!

IN ETWA FÜNF MINUTEN WISSEN WIR, OB DIE LUFT HIER ATEMBAR IST...

BIEP BIEP

TRANTOR WISSEN SCHNELLERE METHODE! MACHEN WISSENSCHAFTLICHES EXPERIMENT!

ACH JA?

FLAMMENWERFER FUNKTIONIEREN! ALSO HIER SAUERSTOFF!

TATSÄCHLICH!

GFA-BASIC 25 READY
ANALYSE
LUFTDRUCK OK
SAUERSTOFFGEHALT OK
WETTERPROGNOSE
WECHSELHAFT

?!

Willkommen!

BETRETEN VERBOTEN

POTZBLITZ! ZWEI GÄNGE!

STRENG WISSENSCHAFTLICH BETRACHTET BIETEN SICH ZWEI WEG-ALTERNATIVEN. ICH WÜRDE ES IN ERWÄGUNG ZIEHEN, DASS WIR UNS TRENNEN.

TENTAKEL SEHR ANHÄNGLICH! BLEIBEN BEI TRANTOR!

TENTAKEL HABEN GUTEN TASTSINN MÄCHTIG PRAKTISCH IM DUNKELN!

WÄHREND TRANTOR UND DAS TENTAKEL STUNDENLANG DURCH EINEN FINSTEREN GANG WANDERN...

AUTSCH

ICH GETRETEN AUF SAUGNAUF?

... LANDEN STARKILLER UND DR. BOBO IN EINER GROOOSSEN HALLE.

?!?

WEG DA! ICH HAB'S EILIG!!

...

ÄH... ENTSCHULDIGUNG, ICH HÄTTE EINE FRAGE ...

KEINE ZEIT, MANN!

SIE HABEN ANSCHEINEND SCHWIERIGKEITEN, MIT DIESEN HUMANOIDEN ZU KOMMUNIZIEREN!

WAS BILDEN DIE SICH EIN? ICH BIN SCHLIESSLICH STARKILLER, DIE GEISSEL DER GA...

KLICK KLICK KLICK KLICK KLICK KLICK

!

STARKILLER BEFINDET SICH DUMMERWEISE AN BORD DES FLAGGSCHIFFS „ZELDA I" VON MEGAWATT, DEM POLIZEICHEF DER GALAXIS. STARKILLER WIRD IM GESAMTEN UNIVERSUM GESUCHT. IHN ERWARTEN 3985 LICHTJAHRE KNAST. ALSO WIRD ER GLEICH IN DAS RAUMSCHIFF-GEFÄNGNIS GEWORFEN.

NIX

HABEN SIE ZUFÄLLIGERWEISE NOCH DAS SCHUHTELEFON AUS FOLGE FÜNF DABEI?

KLAR!

STARKILLERS ZELLE WIRD STRENG BEWACHT...

(PST!)

KHIRSCH

HAST SCHON G'HÖRT? HEUT HAMMA DEN STARKILLER FESTG'NUMMA?!

WO GENAU SEIN STARKILLER?!

SAPRADI! MIR SOG'N NIX!

DR. BOBO ERFINDET INZWISCHEN SCHNELL EINE METHODE, WIE MAN SICH MIT DEM SCHUHTELEFON IN DEN BORDCOMPUTER HACKEN KANN

PIEP TUT

DROSSEL

TRANTOR BEGINNEN MIT VERHÖR!

HUST!

MAMPF

TENTAKEL, DU DIR NICHT VERDERBEN APPETIT!

IN DER ZELLE 2001 SITZT ER!

IN DER ZWISCHENZEIT HAT SICH DR. BOBO ERFOLGREICH IN DEN BORDCOMPUTER GEHACKT.

POTZBLITZ! NOCH EIN PASSWORT UND DIE TÜR WIRD SICH ÖFFNEN!

HAR! TRANTOR SCHMELZEN TÜR AUF!

GESCHAFFT! NICHTS WIE RAUS... ARR!

ERST DIE GUTE NACHRICHT: STARKILLER UND DR. BOBO ÜBERLEBEN DIESEN FÜRSORGLICHEN BEFREIUNGSVERSUCH. JETZT DIE SCHLECHTE: OB SIE AUS DEM RAUMSCHIFF „ZELDA I" WIEDER RAUSKOMMEN, ERFAHRT IHR ERST IN VIER WOCHEN...

HISTORIE 1800

Das Strategiespiel zur Zeit der Französischen Revolution als Briefsimulation.

Ausführliches Info zu diesem und anderen Briefsimulationsspielen von

DECOS GMBH, EGENOLFFSTR. 29
6000 FRANKFURT/MAIN 1

PLAYSOFT

»Der fantastische Versand!!!«

Amiga/Atari ST

Starglider II dt	66,90/66,90	Motor Bike Madness	42,90/42,90
Die Drachen von Laas	a. A./a. A.	Pool of Radiance	66,90/66,90
F.O.F.T.	79,90/79,90	Dragon+s Lair	a. A./
Powerdrome	64,90/64,90	Double Dragon	49,90/49,90
Elite	64,90/64,90	Jeanne d+Arc	52,90/52,90
Hostages	66,90/66,90	BOM buza	62,90/62,90
Heroes of the Lance	69,90/69,90	Thunderblade	49,90/49,90
Dungeon Master dt	64,90/64,90	Battle Chess	62,90/
Tiger Road	a. A./a. A.	Galdregons Domian	54,90/52,90
Pacmania	49,90/49,90	Afterburner	54,90/54,90
Sorcery Plus	54,90/54,90	Mini Golf	54,90/54,90
Iron Lord	a. A./a. A.	Speedball	69,90/69,90
Circus Games	56,90/56,90	Purple Saturn Day	69,90/69,90
Times of Lore	64,90/64,90	STOS (Gamemaker)	/79,90
R-Type	52,90/52,90	Spitting Image	68,90/68,90
Chrono Quest	64,90/64,90	Puffys Saga	a. A./a. A.
Leisure suit Larry	56,90/56,90	Victory Road	58,90/58,90

C 64

The Last Ninja II	39,90	Echelon	a. A.
Micro Prose Soccer	49,90	Times of Lore	59,90
Mars Saga	44,90	Ultima	58,90
Fox Fights Back	39,90	Batman	49,90
Robocob	39,90	Summer Edition	42,90
Flight ACE	48,90	Game Set + Match	47,90
10 Mega Games	48,90	Pool of Radiance	62,90
Spitting Image	54,90	Supreme Challenge	46,90
Zak Mac Kracken	39,90	Rambo	39,90

Weitere Neuerscheinungen ! Bitte telefonieren

Brett- & Rollenspiele ohne Computer

Seit Weihnachten im Kino jetzt schon als Brettspiel ! **THE WILLOW 58,50** mit dtsch. Regel
Die Saga geht auf dem Spielbrett weiter !! **DRAGONLANCE 78,50** mit dtsch. Regel

NOCH IMMER ZU HABEN: AD & D Forgotten Realms Kalender 1989 15,50
Wieder eingetroffen ! "Fantasy Poster" 50 x 70 cm je 15,-
Talismann 38,50 - Hexenmeister vom flammenden Berg 38,90 - Chase D 34,50
Marnon (Fantasy Risiko) 38,90 - Lichtbringer 48,90 - MERS Mittelerde 58,90 - Die Helden des Schwarzen Auges 32,90 - Marvel Super Heroes 37,90 - AD&D Regelbücher 45,50 - Pendragon 44,90
Weitere Titel auf Anfrage!
Großer Brett- & Rollenspiel-Katalog gegen 3,- DM in Briefmarken

24 Std. Hotline von 13-19 Uhr persönlich (06421) 481972	**Playsoft** inh. R. Eimsläuser Teichweg 6 3550 Marburg 7	Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse. Versandkosten: Vorkasse + 3,- DM, Nachnahme + 5,50 DM, Liste gegen Freiumschlag

Lösungshilfen

Computer-Programmservice Frank Heidak
Pfeilstr. 37, 5000 Köln 1, Tel. 0221/243269

Komplettlösungen, Pläne, Tips & Tricks (auch Trainerpokes), individuelle Trainerversionen auf Diskette und Übersetzungen von Anleitungen für alle Computer- und Videospiele,

zum Beispiel für die aktuellen Spiele der Saison

The Bard's Tale III ★ Wasteland ★ Zak McKracken ★ Ultima V ★ Pool of Radiance ★ Carrier Command ★ Emerald Mine ★ Zelda II ★ Leisure Suit Larry ★ 20000 Meilen unter dem Meer ★

Und so bekommen Sie die Lösungshilfe für Ihr Spiel:

Senden Sie uns den ausgefüllten Anforderungsabschnitt zu.

Ihre Wünsche können wir besonders schnell erfüllen, wenn Sie dabei folgende Hinweise berücksichtigen:

1. Bei Komplettlösungen und Plänen nennen Sie jeweils das Spiel und kreuzen die gewünschte Lösungshilfe an.
2. Bei Tips und Tricks geben Sie bitte zusätzlich die Problemstellung auf einem gesonderten Blatt an.
3. Eine individuelle Trainerversion Ihres Spieles erhalten Sie, wenn Sie dem Schreiben Ihre Original-Spielediskette beifügen. Sie erhalten sie umgehend mit dem gewünschten Trainer zurück.
4. Eine Übersetzung Ihrer englischen Bedienungsanleitung ins Deutsche können wir anfertigen, wenn Sie der Anforderung Ihre Original-Anleitung beifügen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir uns von dem Besitz eines Originals überzeugen müssen.

Und das kostet eine Lösungshilfe:

Komplettlösungen, Pläne und Trainerdisketten kosten jeweils 15,- DM. Tips und Tricks (auch Trainerpokes) gibt es für jeweils 7,50 DM. Bei Übersetzungen von Bedienungsanleitungen führen wir generell einen Gratis-Kostenvoranschlag durch.

Und das sind unsere Lieferungs- und Zahlungsbedingungen:

Bei Vorkasse per Verrechnungsscheck: Bestellwert zuzüglich 2,50 DM Versandkosten. Bei Lieferung per Nachnahme: Bestellwert zuzüglich 5,- DM Versand und Nachnahme.

Ich möchte für das Spiel

_____

folgende Hilfe(n):
- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ Tips & Tricks
- ☐ Trainerdiskette
- ☐ Übersetzung der Anleitung

Auftraggeber

Name
Wohnort
Straße
Telefon
Computer

Computer-Programmservice Frank Heidak
Pfeilstr. 37, 5000 Köln 1, Tel. 0221/243269

CS-Shop

CHRISTELs SOFTWARE-SHOP

Sebastianusweg 22 • 5253 Lindlar • Telefon 02207/2310

Hostages	
ATARI	69 90 DM
AM GA	69 90 DM
D T. Olym. Challenge	
ATAR	59 90 DM
AM GA	59 90 DM
C 64	39.90 DM
Elite	
ATARI	62 90 DM
AM GA	62 90 DM
Typhoon	
C 64	49,90 DM
Lancelot	
C 64	39,90 DM
Starglider I	
ATAR	63,90 DM
AMIGA	63.90 DM
Triad	
ATAR	79 90 DM
AM GA	79 90 DM
Thunderblade	
ATAR	69 90 DM
AM GA *	69 90 DM
Circus Games	
C 64	44 90 DM
Poo.s of Radiance	
C 64	59 90 DM
F O F T.	
ATARI	69.90 DM
AM GA *	69,90 DM
Space Quest I	
ATARI	54,90 DM
AM GA *	58.90 DM
Afterburner	
ATAR	74,90 DM
AMIGA	74,90 DM
C 64	44.90 DM
Heroes of the Lance	
C 64	44.90 DM
Zak Mac Cracken	
C 64	39.90 DM
Footba lmanager II	
ATAR	48 90 DM
AM GA	48 90 DM
C 64	38 90 DM
Sommerolymp ade	
ATARI	58 90 DM
AM GA	58 90 DM
C 64	39 90 DM
Hotbal	
ATARI	59 90 DM
AM GA	59.90 DM
Gold, Silver, Bronce	
C 64	44,90 DM
Sargon III	
C 64	59,90 DM

Ar kel m t * waren bei Druckbelegung noch nicht lieferbar. Weitere Top-T te auf Anfrage. Aktuelle Preis iste auf Anforderung (0 80 DM in Briefmarken). Preisänderungen vorbehalten. Versand nur per Nachnahme oder Vorkasse (Euroscheck. Versandpauschale 6, DM. Für herstellerbed ngte Lieferverzögerungen übernehmen w r keinerlei Haftung.

Versand von Montag - Fre tag ab 9.00 bis 18.00 Uhr

WIAL-VERSAND-SERVICE

C 64	[illegible]	[illegible]
Afte Burner	30 00	39.00
Beyond the Ice Palace	25 00	35 00
Carrier s Command	a A	a A
Dark ide	25 00	35 00
D T Olympiad	25 00	35.00
Empire Strikes Back	25 00	35,00
F restone	25 00	35 00
Footba Manager	25 00	35,00
Four Fighter Back	25,00	35,00
Hawkeye	25 00	35,00
Lancelot		37 50
Last Ninja II	29 00	37 50
Live and let Die	25 00	35,00
Matchday II	27 50	37 50
Operation Wolf	27 50	37 50
Overlander	25 00	35 00
President is Missing		35.00
Red Storm Rising	25 00	45,00
Robocop	25.00	35 00
Salamander	25 00	35,00
Sold of Fortune	25.00	35,00
Spitting Image	25 00	35 00
Summer Olympiad	27 50	3 50
Typhoon *	25 00	35,00
Ultima V 4 Disk		59.00
Vindicator	25.00	35.00

Mo Fr 4.00 9 00 Sa 9.00-12 00

Schriftliche Bestellungen an
WIAL Versand-Service
A. Alber Partner Sperberweg 2
8034 Gröbenzell

Tel. 08142/8273

	ATARI ST	AMIGA
Action Service	47 00	
After Burner	55,00	
Aren Syndrom	47 00	53.00
Buggy Boy	47 00	53.00
Captain Blood	55 00	
Carriers Command	57,00	57 00
Chrono Quest	65,00	65,00
Drd	55.00	55,00
Elite	55,00	57 00
Fish	57 00	57 00
Foft	72,00	2 00
Football Manager	48 00	48,00
Hostages	57 00	57 00
Lancelot	45,00	45,00
Legend of the Sword	57 00	57 00
Living Daylights	48,00	48.00
Operation Wolf	47 00	55.00
Outrun	46,00	
Powerdrome	45,00	45.00
Return of the Jedi	48 00	
Rocket Ranger	a A	62 00
Soldier of Light	49.00	
Spitting Image	46,00	48,00
Starglider II	57,00	57 00
Star Ray	48.00	57 00
Star Trek	45.00	
Time Magic	48.00	48.00
Ultima IV	57 00	57 00
Virus	46 00	48.00
Triad Defender of the Crown		
Barbarian Sinbad	68.00	68 00

Liste gegen frankierten Rückumschlag!

VERSANDKOSTEN: Nachnahme plus 6,00 DM, Vorkasse plus 4,50 DM.
Ausland: Euroscheck plus 10,00 DM.

FUNSOFT

Am ga- C 64- ST- und BM-Software, z B. AM GA (kl Auszug)

Chrono Quest dt	69,00	Menace	64 00
Turbo Track dt	59 95	F O F T	74,95
ELITE dt	74,95	Fusion dt	69 00
FISH	74,95	Emanuelle dt	59 95
Pacman a	59 00	Amiga Tools 1 2 dt	49,95
Bombusal	69,95	Spitting Image dt	64,95
Min-Golf Plus dt	59,95	Hotball (ink 4-Playadapter)	74.95
Warlocks Quest	64 95	Aquaventura	74,95
Thunderslate	69.00	Time of Lore	74,95
Hostages dt	69 90		

5,25"-Laufwerk kompl. anschlußfertig 319,-

★ aktuelle Preis iste gegen Freiumschlag
★ Hardware supergunstig
★ Versand per NN + 6,50 inkl Vers cherung
★ rufen Sie an, täg ich Neuzugänge
★ Irrtümer und Preisanderungen vorbehalten

Versand
Hagw nkel 73
4156 W ich 4
Tel 02156/3722

Verkauf
Hauptstr 148
4060 V ersen 1
Te 02162 12363

Impressum

Herausgeber: Car Franz von Quadt Otmar Weber

Chefredakteur. Hans-Gunther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: He nrich Lennardt (hl) — verantwortlich für den redakt onellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wäng er (wg)
Redaktion Boris Schneider (bs), Anato Locker (al), Martin Gaksch (mg)
Redaktionelle Mitarbeit: Gregor Neumann (gn)

Redaktionsassistenz: Rita G etl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout. Erich Schulze (Cheflayouter). Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, llona Wiewiorra

Titel U.S. Go d

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG Kollerstr 3, CH-6300 Zug. Te. 042-415656. Telex 862329 mut ch

USA: M & T Publish ng, Inc 501 Galveston Drive. Redwood C ty, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752 351

Österreich Markt & Technik Ges. mbH , Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerb ichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. M t der Einsendung von Manuskripten und L stings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck n von der Markt&Techn k Verlags AG herausgegebenen Pub kat onen und zur Vervie fältigung der Programml stings auf Datenträger. M t der E nsendung von Bauanleitungen g bt der E nsender die Zust mmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publ kationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Baute le nach der Bauanleitung herste len läßt und vertre bt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unver angt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen

Produktionsleitung K aus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anze gen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Sch ede (172), Mon ka Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gi t d e Anzeigenpre s iste von Happy-Computer Nr 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F A. Smyth & Assoc ates L mited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Te efon 0044/1/3405058, Telefax 0044/1/3419602
Taiwan Th rd Wave Pubiish ng Corp 1 — 4 Fl 977 Min Shen E Road Taipei 10581, Ta wan, R.O.C., Te efon 00886/2/7630052. Te efax 00886/2/7658767 Telex 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfe dt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel Robert Ries nger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, E nzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz. Pegasus Buch- und Ze tschr ften-Vertr ebsgesellschaft mbH Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1 Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« ersche nt monatlich als Bei age zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten. Leser-Service: Te efon 089/4613-249. Bestel ungen nimmt der Verlag oder jede Buchhand ung entgegen

Druck: E Schwend GmbH + Co. KG Schmollerstr 31, 7170 Schwäb sch Hall

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, M krof lm oder Erfassung in Datenverarbe tungsanlagen, nur mit schr ftlicher Genehmigung des Ver ages. Aus der Veröffent chung kann nicht gesch ossen werden, daß d e beschriebenen Lösungen oder verwendeten Beze chnungen fre von gewerblichen Schutzrechten s nd

Sonderdruck-Dienst:
A le in d eser Ausgabe erschienenen Beiträge s nd in Form von Sonderdrucken zu erha ten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel 089/4613-185, Fax. 4613-776

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Power Play«.

Redaktions-Direktor: Michael M Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors), Bernd Balzer Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard He lmayr Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen.
Markt & Technik Verlag Akt engese lschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar be München. Te efon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jewe ligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Videospiel-Tips

Double Dragon (Automat)

Mirko Göres aus Burghausen hat herausgefunden, wie man beim Spielautomaten "Double Dragon" beliebig viele Extraleben ergattern kann. Der Trick klappt allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus. Einer muß den letzten noch übrigen Angreifer (von einer Gruppe) festhalten, während der andere ihn mit der Peitsche (sehr wichtig) schlägt. Für jeden Treffer gibt's 200 Punkte. Wer genug Ausdauer hat, der holt sich auf diese Art bei 30000 und dann alle 60000 Punkte ein Extraleben.

Super Wonderboy in Monsterland (Sega)

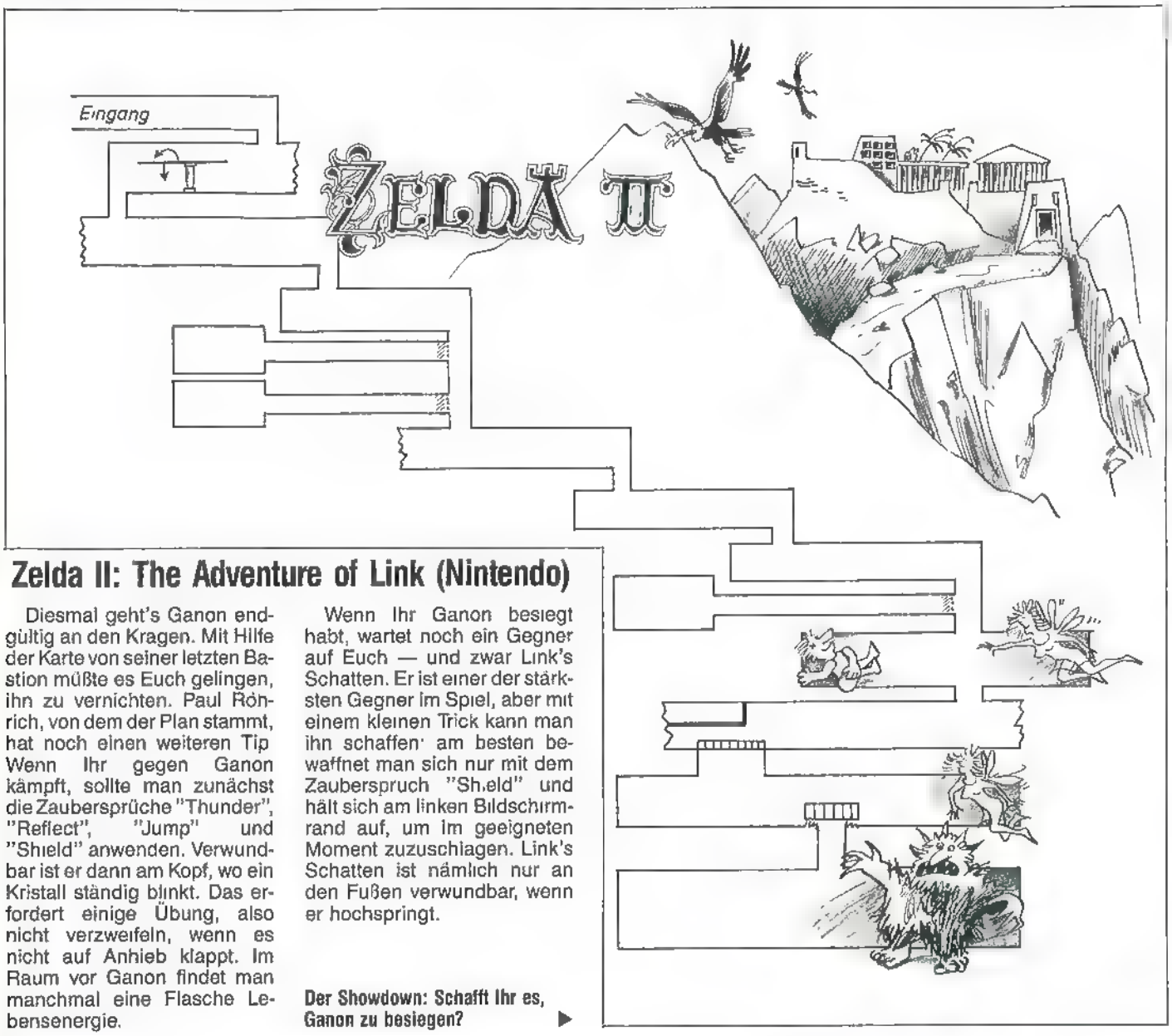
Knut Kaffenberger aus Groß-Gerau hat uns tolle Tips für die Sega-Version von "Super Wonderboy in Monsterland" geschickt. Ergänzend zu den bereits in *POWER PLAY* 12/88 abgedruckten Hinweisen, folgen nun weitere Kniffe für dieses Superspiel. In Klammern ist jeweils der Gegenstand aufgeführt, den man für die entsprechende Handlung erhält.

Runde 2:
— Von der Plattform mit dem Schuhgeschäft nach rechts runterspringen (Gold)
— Von der Plattform mit dem Schild-Shop ganz nach links springen (Gold)
— In der Szene zwischen Stadt und Höhle am kleinen Kaktus hochspringen (Gold)
— Nach der Lava auf der letzten Stufe vor dem Krankenhaus hochhüpfen (Gold)
— Am Baum vor dem Ausgang rechts vom Stamm hochspringen (Gold)

Runde 3:
— Im ersten Bild nach der langen Leiter auf der Leiter-Plattform rechts hochspringen (Gold)
— Vom Aufzug aus nach rechts springen, wenn er ganz oben ist (Gold)

Runde 4:
— Auf der 2., 4., 5., 7. und 8. Plattform (Aufzüge mitgezählt) hochspringen (Gold)
— Auf der Insel mit der "Snapper Crab" ans linke äußere Ende gehen und hochspringen (Gold)
— In der Stadt muß die Schriftrolle, die man in Runde 2 erhielt, abgegeben werden. Hierzu an die Hauswand über der Schenke (neben einem Shop) klopfen (Flöte).
— Am linken Hausende hochspringen (Gold)
— Mit Hilfe der Sprungfeder auf die Wolke über der Insel springen (Gold)
— Bei den beiden beweglichen Plattformen, mit deren Hilfe man trocken über einen Teich kommt, noch nicht ins Wasser springen. Zuerst den Obermotz besiegen, anschließend aber nicht zum Ausgang, sondern zu der gerade erwähnten Stelle zurückgehen und ins Wasser hüpfen (Geheimgang). Jetzt Extras kaufen und dann noch mal zum Obermotz gehen (Gold und großes Herz).
— Auf der Hütte des Obermonsters hochspringen (Gold)

Runde 5:
— Am Baum vor der Schenke hochspringen (Gold)



Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

Diesmal geht's Ganon endgültig an den Kragen. Mit Hilfe der Karte von seiner letzten Bastion müßte es Euch gelingen, ihn zu vernichten. Paul Rönrich, von dem der Plan stammt, hat noch einen weiteren Tip Wenn Ihr gegen Ganon kämpft, sollte man zunächst die Zaubersprüche "Thunder", "Reflect", "Jump" und "Shield" anwenden. Verwundbar ist er dann am Kopf, wo ein Kristall ständig blinkt. Das erfordert einige Übung, also nicht verzweifeln, wenn es nicht auf Anhieb klappt. Im Raum vor Ganon findet man manchmal eine Flasche Lebensenergie.

Wenn Ihr Ganon besiegt habt, wartet noch ein Gegner auf Euch — und zwar Link's Schatten. Er ist einer der stärksten Gegner im Spiel, aber mit einem kleinen Trick kann man ihn schaffen: am besten bewaffnet man sich nur mit dem Zauberspruch "Shield" und hält sich am linken Bildschirmrand auf, um im geeigneten Moment zuzuschlagen. Link's Schatten ist nämlich nur an den Füßen verwundbar, wenn er hochspringt.

Der Showdown: Schafft Ihr es, Ganon zu besiegen? ▶

— Am dritten Baum nach der Schenke hochhüpfen (Gold)
— In der Höhle beim letzten "Madman" anklopfen (Schwert)
— In der Höhle auf der Hütte auf der linken Seite hochspringen (Gold)
— In der Nam-Wüste in der zweiten Taverne den Krug links kaufen (Brief für Betty)
— Am Kaktus nach der Fallgrube hochspringen (Gold)

Runde 6:
— In der Pyramide (erster Teil) bei den drei Aufzügen auf der einsamen Plattform anklopfen (Zauber-Shop)
— Der beste Weg durch die Pyramide (zweiter Teil): Nach rechts gehen, über das Loch springen, hochspringen (Gold), rechts über weiteres Loch springen, "Rohpah" vor der Türe besiegen (Krankenhaus), runterspringen, links neben den Stacheln springen (Gold), nach links gehen und ins Loch springen, weiter nach links und hinüber zur Türe springen (Pyramiden-Schenke mit Betty), Brief abgeben (wichtiger Hinweis), runterspringen, nach rechts laufen (Obermotz).

Shinobi (Sega)

Wer bei "Shinobi" immer zu früh ins Gras beißt, der wird sich über den "Level-Direktanwahl-Tip" von Thomas Must aus Vienenburg besonders freuen. Im Titelbild müßt Ihr das Joypad nach unten, unten, links, rechts, oben, oben drücken und anschließend das Spiel starten.

Super Wonderboy in Monsterland (PC-Engine)

Andreas Escher aus Düsseldorf spielt leidenschaftlich gerne "Super Wonderboy in Monsterland" auf seiner PC-Engine. Dabei hat er einen Continue-Modus entdeckt, der einem das Leben ziemlich erleichtert. Wenn das Spiel zu Ende ist, einfach das Joypad nach unten und gleichzeitig START drücken, und schon startet man in dem Level, wo man zuletzt gescheitert ist

Kung Fu (Nintendo)

Wenn Ihr den zwölften Feind, der Euch auf einem Stockwerk entgegenkommt, mit einem "Jump Kick" (hochspringen und treten) wegputzt, gibt's als Belohnung satte 5000 Punkte. Dieser Trick klappt leider nicht, wenn es sich um einem Messerwerfer handelt. Clemens Leitow aus Vorsetzen hat uns den Kniff zugesandt.

Ultima V

Erol Ali-Dervis aus Berlin spielt mit Begeisterung "Ultima V". Er hat es zwar noch nicht ganz gelöst, ist aber schon recht weit gekommen.
— Die Mantras (Losungswörter zu den Shrines), haben sich seit Ultima IV nicht geändert.

Humility:	LUM
Spirituality:	OM
Justice:	BEH
Sacrifice:	CAH
Honesty:	AHM
Honor:	SUMM
Compassion:	MU
Valor:	RA

Auch die Lage der Shrines hat sich nicht verändert
— Das Paßwort für den Widerstand heißt "Dawn", das der Unterdrücker "Impera".
— Man sollte in Blackthornes Schloß (auf einer Insel westlich von der "Isle of the Avatar") aufpassen. Es wimmelt nur so von Fallgruben.
— Um in die Dungeons zu kommen, braucht man bestimmte Codewörter. Man erfährt sie in den Städten.
— Man geht auf die nordöstlichste Insel von Britannia. Dort lebt Elistaria mit ihrem Mann Thrud. Beide sind Anhänger des neuen Regimes. Man sollte zuerst Elistaria auf "Oppression" ansprechen, denn Thrud auf "Items". Ihre Fragen sollte man beantworten. Der Lohn ist das "black badge" (das Zeichen von Blackthornes Anhängern), das "jewelled sword" und das "jewelled shield".
— Den "skull key" sollte man vor dem Eingang zu "Lord British's Private Chamber" einsetzen. In der Kammer findet man einen Teppich, mit dem man fliegen kann.
— Den Sextanten bekommt man von David im Leuchtturm "Greyhaven", wenn man ihn darauf anspricht.

Super Hang On (ST)

Andreas Saalbach aus Braunschweig schlägt wieder zu. Er hat sich mit dem Spiel "Super Hang On" auf dem Atari ST beschäftigt und ist auf folgenden Kniff gestoßen.
— Man spielt sich auf den ersten Platz in der High-Score-Liste. Dabei ist es völlig egal, welchen Kontinent man nimmt; man sucht sich einfach den passenden Schwierigkeitsgrad aus.
— Wenn die High-Score-Liste erscheint, trägt man sich unter dem Namen "207L" ein. Nach dem Eintragen erscheint dann nicht "207L", sondern "..." in der Liste.
— Man wartet auf das Titelbild und drückt gleichzeitig die Tasten <CONTROL+ALTERNATE+Y+T>.
— Jetzt wird der Bildschirm schwarz und es erscheint ein Menü, in dem man die Werte der Abdrift eingeben kann. Bei den Werten "0,0" fährt man immer in der Mitte der Straße.

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High-Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können.
Schickt Eure High-Scores an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mg

Thundercats
Amiga: 279350 von Peter Elzner, Iserlohn
CPC: 276500 von Marco Heil, Klausdorf

Zarch/Virus
Archimedes: 219512 von Hartmut Woerrlein, Redaktion *HAPPY-COMPUTER*
ST: 43551 von Josef Böhm, Esslingen

1943
Automat: 1387213 von Thorsten Häuser, Biesfeld

Arkanoid 2
ST: 156070 von Jens Jakubczyk, Idar-Oberstein

Delta
C 64: 96420 von Tobias Zöpel, Essen

Enduro Racer
Sega: 6,26,78 von Dieter Vollmer, Rottenburg
ST: 3,47,73 von Wolf Groß, Dannenberg

Gangster Town
Sega: 141860 von Achim Lohmann, Oberhausen

Katakis
C 64: 1050220 von Dirk Schäfer, Clausen
Amiga: 32480 von Mario Dutli, CH-Lommis

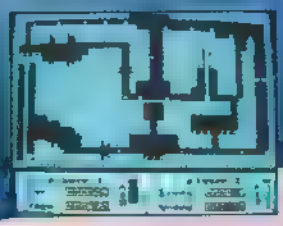
Shinobi
Automat: 214850 von Jens Knop, Geesthacht
Sega: 588500 von Martin Gaksch, Redaktion *POWER PLAY*

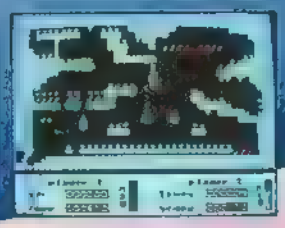
MACH DEIN LAUFWERK FREI...

... FÜR GESCHICK UND STRATEGIE!

Du steuerst den ICEBALL – alleine oder zu zweit gleichzeitig – durch die 50 Räume des Labyrinths. Nur mit Strategie und viel Geschick kommst Du in den letzten Raum des Labyrinths

Amiga

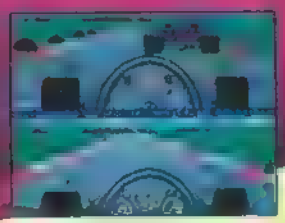




... FÜR EINE FORMEL I-SIMULATION IN NEUER DIMENSION!

Zwei Spitzenfahrer im direkten Vergleich. Der "gesplittete Screen" garantiert ein nervenaufreibendes Rennvergnügen zu zweit. Außerdem können auf einer separaten Diskette bis zu 160 Rennstrecken mit eigenen High-Scores entworfen werden

Amiga



... FÜR DIE BEGEGNUNG MIT EINEM INTERGALAKTISCHEN TYRANNEN!

Du bist VINDEX, der Retter eines Planetensystems. Dieses schnelle 3D Arcade-Action-Spiel führt Dich in eine Welt voller Abenteuer auf 9 Spielebenen. Bestechende Ganzseitengrafik, Supersound-Effekte und perfekte Animation zeichnen dieses Spiel aus.

Amiga

Letzte Byte Software Software & Vollendung

RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128-132, 6044 Kassel, Tel. 0 2101/60 78 Bundesweiter Microhändler, Österreich Karasoft, Kreuzer, Wien

Luckau & Waack '88

Mit ComicSetter können Sie Ihre eigenen Cartoons schreiben, zeichnen und editieren – auch wenn Sie kein Zeichenprofi sind. Figuren und Hintergrundszenen werden fertig mitgeliefert, Sie müssen sie nur nach Ihren Wünschen zusammenstellen. Beim Entwerfen von Szenen stehen Ihnen eine einfach zu bedienende Benutzeroberfläche und eine Vielzahl von Mal- und Zeichenwerkzeugen zur Verfügung. Erfinden Sie die Helden Ihrer Geschichte. Plazieren Sie sie nach Belieben in den verschiedenen Szenen.

Und das alles natürlich in einer fast unbegrenzten Farbvielfalt.

Sie werden erstaunt sein, in welch kurzer Zeit Sie Ihre Comics zu Papier bringen können.

Bestell-Nr.: 54119
Preis: DM 198,-* (sFr 178,-*/öS 1980,-*)

Deutsche Version in Vorbereitung. Update DM 49,-* (sFr 49,-*/öS 490,-*) (lieferbar 1. Quartal 1989)

Zusatzdisketten zu ComicSetter mit einer Vielzahl von Figuren und Szenen aus den Bereichen Superhelden, Science Fiction und Funny Figures:

ComicArt Super Heroes
Bestell-Nr.: 54123

ComicArt Science Fiction
Bestell-Nr.: 54124

ComicArt Funny Figures
Bestell-Nr.: 54125

Preis je Produkt: DM 69,-*
(sFr 62,-*/öS 690,-*)
*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, im Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an:

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656; ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 587 1393-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.

225 1811

Emanuelle

MS-DOS (Amiga, Atari ST, CPC)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Coctel Vision

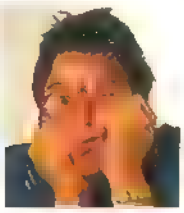
Grafik	48	
Sound	—	
Power-Wertung	28	

Emanuelle ist einer jener Streifen, die man landläufig als "erotischen Film" bezeichnet. Meist werden in solchen Filmen kistenweise unverhüllte Frauen gezeigt, um von einer dürftigen Handlung abzulenken.

"Klick mich, Darling, klick mich..." (MS-DOS)

Der Spieler bereist per Mausklick verschiedene Orte in Brasilien. In jeder Stadt gibt es interessante Ausblicke: das Hotel, den Flughafen, den Strand und das Casino. Dort sucht man nach Gegenständen, parliert mit Eingeborenen oder prügelt sich mit schlecht gelaunten Ehemännern.

Ziel des Spiels ist es, mit Emanuelle in einem Flugzeug ins sündige Paris zu fliegen und dabei nicht schon vorher völlig abzuschlaffen. Dazu hat man ausgiebig Gelegenheit, denn man trifft in fast jedem Bild auf willige Pixel. Zur aufwärmenden Konversation stehen mehrere Sätze zur Auswahl. Hat man die magische Phrase erwischt (wobei Sätze im Stil von "Ey, Baby, rück mal rüber!" nicht sonderlich ziehen), muß man sich eine erotische (und zugleich jugendfreie) Szene ansehen. War man zu aufdringlich, verschwindet die Beturtelte in die ewigen RAM-Gründe und taucht erst nach einiger Zeit wieder auf. Nebenbei muß man natürlich auf sein Budget, seine Energie und die "Erotikpunkte" aufpassen. Die MS-DOS-Version läuft mit CGA und EGA und sogar mit einfarbigen Bildschirmen. *al*



Langsam streckt sich meine Hand nach den sanften Rundungen, sie erreichen zitternd ihr Ziel, meine Augen weiten sich,... Halt! Bevor Sie jetzt auf falsche Ideen kommen: Ich habe zur Maus gegriffen.

Mal im Ernst: Das erotische Prickeln kommt bei Emanuelle beim besten Willen nicht auf, dafür höchstens gepflegte Langeweile. Man klickt sich von leichten Damen über Hoteliers zum Roulettetisch, um dort ein oder zwei Informationen zu bekommen. Die Grafik ist gruslig, Sound definitiv nicht vorhanden, die Kampfsequenzen schafft man leicht und die beruchtigten erotischen Szenen haben so viel Flair wie mein PC — keines.

Da sich im Spielverlauf nichts ändert, wird Emanuelle sehr schnell öde. Einen minimalen Kitzel bringt das Roulettespiel, aber auf Dauer...

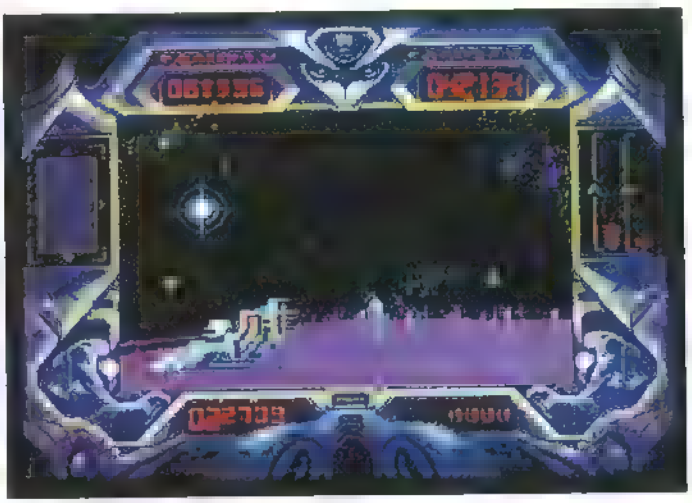
Purple Saturn Day

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Exxos/Ere Informatique

Grafik	85	
Sound	76	
Power-Wertung	79	

Es ist ein schöner sonniger Saturn-Tag (in angenehmen Lila) und Halbgott Exxos eröffnet die vierten intergalaktischen Saturn-Spiele. Wie jedes Jahr huldigen die Teilnehmer Exxos mit vier Disziplinen, die schnelle Reaktionen und schnelles Denken erfordern.

Ring Pursuit — ein Slalomrennen in den Saturn-Ringen. Hier wird nicht auf Zeit, sondern auf Punkte gespielt.


Olympiade bei Schwerelosigkeit (ST)

Punkte bekommt, wer die farbigen Raumschiffwracks von den richtigen Seiten umfährt.

Tronic Slider — eine "Ballblazer"-Variante. Auf einem Spielfeld schwirrt eine Energiekugel herum, die sich bei Beschuß in viele kleine Kügelchen verwandelt. Diese müssen eingesammelt werden.

Brain Bowler — ein Strategie-Spiel mit komplizierten Regeln, bei dem Elektronen durch ein komplexes Computerhirn zum Sieg gesteuert werden müssen.

Time Jump — ein einfaches Action-Spiel. Treffen Sie möglichst viele Funken, um so weit wie möglich durch die Zeit zu reisen.

Acht Vertreter verschiedener Rassen, darunter Sie als Repräsentant der Menschen, treten im K.-O.-System gegeneinander an. Jedes Sternenvolk hat andere Eigenschaften und ist unterschiedlich stark. Wer Übung braucht, kann vor den eigentlichen Wettkämpfen auch gegen einen Roboter-Gegner kämpfen. *bs*

Das französiche Team von Exxos scheint den ST in- und auswendig zu kennen. Was die Jungs an schneller 3D-Grafik und Digi-Sounds aus dem ST kitzeln, ist wirklich bewundernswert. Und auch spielerisch hat "Purple Saturn Day" einiges auf der Pfanne. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gefielen mir drei Disziplinen sehr gut, lediglich der "Time Jump" ist ein ziemlicher Langweiler.

Sehr bedauerlich ist das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus. Allerdings sind die Computergegner exzellent programmiert. Die einzelnen Rassen haben unterschiedliche Verhaltensweisen und lernen während des Spiels sogar dazu. Zu guter Letzt ist das deutsche Handbuch witzig und informativ. Da verzeiht man auch die offensichtliche Anleihe bei "Ballblazer" und das schwache vierte Spiel. Ich werde jedenfalls bestimmt noch ein paar Mal zur Saturn-Olympiade düsen.

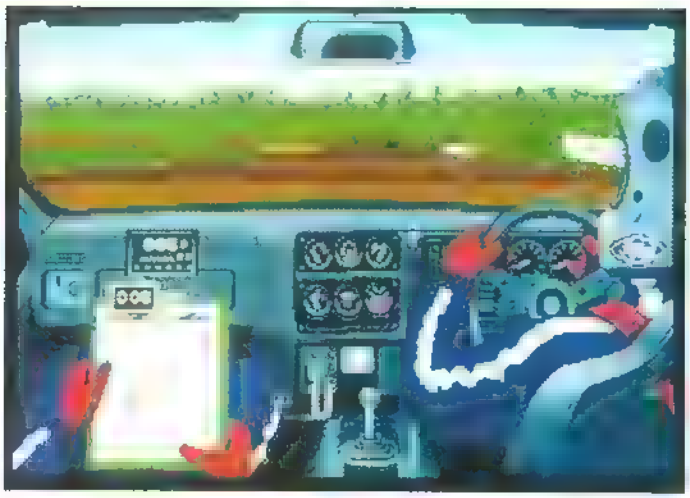
Lombard RAC Rally

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
zirka 79 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Grafik	77	
Sound	74	
Power-Wertung	73	

Die echte "Lombard RAC Rally" ist kein Zuckerschlecken: 2700 Kilometer quer durch England, zusätzlich 560 Kilometer Sonderprüfungen; da geht so manchem Trophy-Mann die Luft aus. Auf dem Atari ST wird es wesentlich gemütlicher, denn man fährt nur einen Teil der Rally nach. Dabei sieht man die Straße vom Cockpit aus, der Fahrer sitzt rechts. Der Beifahrer zur Linken hält eine Karte der Strecke. Der Wagen wird komplett mit dem Joystick gesteuert; man gibt Gas, bremst, schaltet und — verschaltet sich. Die Stecke wird in flüssigem 3D dargestellt. Wer gegen einen Baum donnert, muß sich nicht wundern, wenn die Karosserie beschädigt wird. Ebenso sollte man nicht zu hochtourig fahren, sonst braucht man bald einen neuen Motor.

Man darf nicht sofort die ganze Rally fahren, sondern muß sich erst mit Teilstrecken qualifizieren. Das hat seinen Sinn, denn jeder gewonnener Abschnitt bringt Geld. Wer mehr Geld haben will, kann in einer Show mitmachen und dort Fragen zur Rally beantworten. Mit dem Geld kann man den Wagen reparieren oder eine bessere Ausrüstung kaufen. Wer beispielsweise im Nebel ohne entsprechende Scheinwerfer dümpelt, wird seinen Wagen bald ramponieren. Lombard RAC Rally wird in einer kompletten Version erscheinen. Bei den Beilagen war man nicht knausrig: 15 Straßenkarten, ein Handbuch und Aufkleber liegen in der Packung. *al*



Auf und ab über Berg und Tal — optimal! (Atari ST)

Das hätte also aus "Test Drive" werden können. Ganz im Ernst. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen mit großem Namen und kleinem Spielwitz macht Lombard RAC Rally Spaß. Das liegt nicht nur am schnellen 3D-Effekt, sondern auch an den Details, die das angestaubte "Drück' auf die Tube"-Spielprinzip aufpeppen. Ein paar Beispiele: Man muß schalten, wenn es zu steil wird (was mich an diverse durchlittene Stunden in meinem ersten Auto erinnert). Diese Schalterei ist lästig, aber essentiell, wenn man gewinnen will. Wenn man spezielle Strecken bei Nacht oder Nebel fährt, braucht man Scheinwerfer, sonst hängt man garantiert im nächsten Baum.

Leider fehlt ein Zweispieler-Modus, in dem man gegen einen Konkurrenten fahren kann. Von Zeit zu Zeit stößt man auf einen Mitbewerber — aber den hat man schnell abgehängt.

Supersports

CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

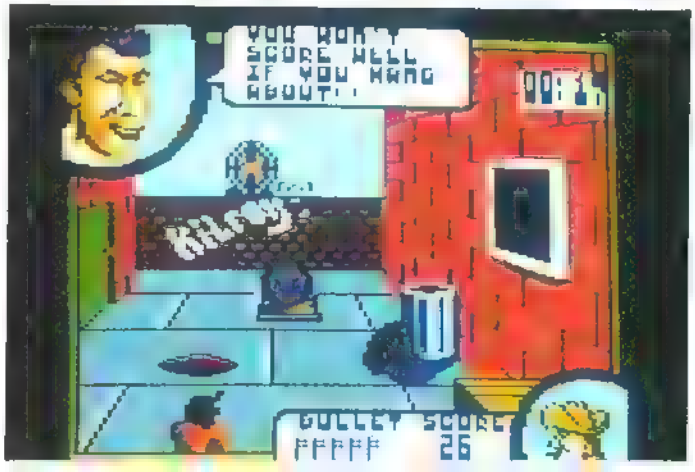
Grafik	62	
Sound	61	
Power-Wertung	60	

Wer sich heut noch traut, das x-te Sportspiel mit mehreren Disziplinen zu veröffentlichen, muß schon ein paar tolle Ideen auf Lager haben. Bei Gremlin hat man anscheinend ein ganzes Weilchen wegen dieses Problems gegrübelt und schließlich fünf ausgesprochen ulkige Disziplinen für "Supersports" erfunden. Mit richtigen Sportarten hat diese Geschicklichkeits-Mischung allerdings nicht mehr viel zu tun. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Sie treten der Reihe nach bei den fünf Disziplinen an, die jeweils einzeln geladen werden.

"Meisterschießen" ist eine witzige Hinterhofballerei, bei der man auf Zielscheiben und fliegende Büchsen knallt. Wer eine herumstreunende Mietzekatze in den Haustierhimmel befördert, wird mit Punktabzug bestraft. Beim "Todesspringen" muß man aus luftiger Höh' in einen kleinen Wasserbottich rauschen. Donnern Sie nicht daneben und vollführen Sie während des Sprungs noch ein paar schicke Kunstfiguren. Karatemäßig geht's beim "Ziegel zerschlagen" zu (wer am meisten zerdeppert, gewinnt). Bei "Armbrustschießen" kommt es auf die richtige Einstellung von Kimme und Korn an; außerdem muß der Wind berücksichtigt werden. Das abschließende "Unterwasserschwimmen" findet auf einer langen Strecke statt, auf der man bissigen Ölsardinen ausweichen und Goldmünzen einsammeln sollte... Luft holen bitte nicht vergessen! *hl*

Man nehme eine komplette Redaktion, hetze sie einmal durch alle fünf Disziplinen und lausche dann den spontanen Kommentaren: "Ganz nett", "So la la", "Grumpf" und "Könnte schlimmer sein" waren da zu hören. An diesen wenig euphorischen Reaktionen merkt man's deutlich: Die rechte Begeisterung wollte bei Supersports beim besten Willen nicht aufkommen. Die eine oder andere Disziplin ist ganz nett, doch die langfristige Motivation ist bei dieser skurrilen Mischung eher bescheiden.

Bei keiner Disziplin können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Tritt man alleine an, sinkt der Spielwitz nochmal eine Stufe ab, weil jegliche Wettkampfstimmung fehlt. Der schlappe Spielwitz haut das Programm trotz anständiger Grafik in die Pfanne. Supersports macht einen etwas konzeptlosen Eindruck und ist nur echten Fans dieses Spielgenres zu empfehlen.



◀ Halali beim Schützenfest im Hinterhof (CPC)

4 SOCCER Simulators

Richard: »Pro Soccer hat einfach alles! 11 A Side Soccer, Hallenfußball, Street Soccer (Fouls sind erlaubt) und Soccer Skills (mit Training: Strafstöße, Liegestütze, Gewichtheben, Dribbeln etc.)«.
David: »...und es können vier Spieler gleichzeitig teilnehmen!
Unser Code-Masters-Team hat für das Perfektionieren dieses Produktes mehr als ein Jahr gebraucht. Also, nicht verpassen!«

- 11 A SIDE SOCCER
- HALLENFUSSBALL
- SOCCER SKILLS
- STREET SOCCER

AMSTRAD SCREEN SHOTS

Code Masters GOLD

Erhältlich für:
C64 Kass. + Disk.
Amiga
Atari ST
PC

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Vertrieb in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Rack'em

C 64 (MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	52	
Sound	49	
Power-Wertung	45	

Einfallspinsel gleich Ausfallswinkel — oder wie war das doch gleich? Bei der Billard-Simulation "Rack'em" benötigen Sie diese grundlegenden Physik-Kenntnisse, um die Kugeln mit einem gezielten Stoß in die Taschen zu befördern. Wie in der Wirklichkeit kann man Bälle mit Effett schießen, über mehrere Banden spielen und die Geschwindigkeit variieren.

Damit das Spiel nicht zu schwer wird, hilft eine "Geisterkugel" beim Zielen. Sie zeigt, wohin der getroffene Ball rollt. Im Amateur-Modus deutet sie genau auf die Taschen, so daß man kaum danebenschießen kann. Wer als Profi spielt, braucht schon ein gutes Auge, weil der Geisterball zwar die Richtung angibt, aber nicht genau zeigt, ob der Ball ins Loch geht oder nicht.

Rack'em bietet fünf verschiedene Billard-Varianten: Snooker, Pool, Acht- oder Neunball, sowie Kunststöße. Bei der Disziplin Kunststöße sind trickreiche Figuren aufgebaut und der Spieler versucht mit einem einzigen Stoß alle geforderten Bälle zu versenken. Die Lösung der Aufgaben ist sehr schwierig und erfordert Geschick und Fantasie. Wenn ein guter Stoß gelingt, kann man ihn auf Diskette speichern und später Freunden vorführen. Die anderen Disziplinen spielt man entweder alleine oder gegen einen Mitspieler, der Computer springt nicht als Partner ein. *gn*

Bildschirm-Billard: Schieben Sie eine ruhige Kugel (C 64)

Rack'em macht etwa so viel Spaß wie eine Mikado-Simulation. Das Programm beherrscht zwar alle Regeln und mehr Spielarten als die meisten Billard-Programme, doch trotzdem fehlt mir das Flair der Kneipe mit den Zuschauern und das Hantieren mit dem überdimensionalen Zahnstocher. Ohne den Nervenkitzel ist Billard einfach nur halb so schön. Zu zweit macht Rack'em daher mehr Spaß, als alleine, weil die Programmierer den Computer-Gegner vergessen haben.

Geärgert hat mich auch die Anleitung. Sie erwähnt nur nebenbei, daß man mit dem hin- und herschwingenden Schläger nicht die Stärke des Stoßes einstellt, was man wegen des Bildschirmaufbaus aber vermuten würde. Nein, man muß den Feuerknopf drücken, wenn das Queue nahe am Ball ist. Je näher, desto genauer der Stoß.

Ingrid's Back!

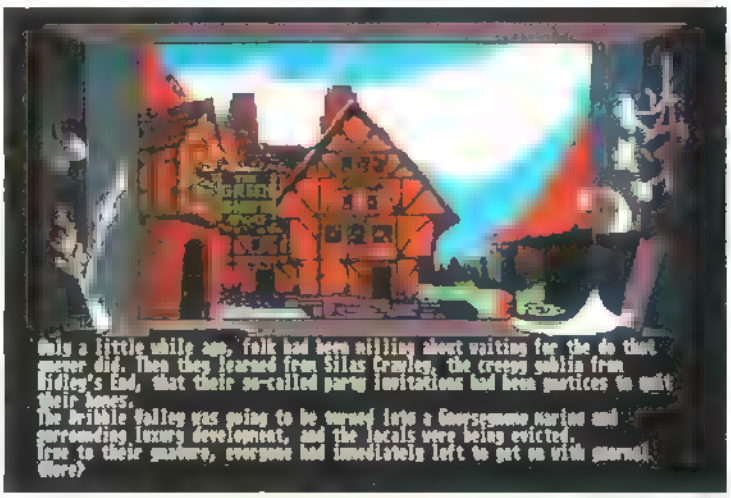
Atari ST (Amiga, CPC, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Level 9

Grafik	45	
Sound	—	
Power-Wertung	56	

Erfahrene Abenteurer erinnern sich: Vor knapp einem Jahr bescherte uns die Softwarefirma Level 9 das Adventure "Gnome Ranger". Jetzt holte man Ingrid, die Gnomenlady mit dem Sprachfehler (vor jedes "n" kommt ein "g"), aus der Versenkung. Sie muß verhindern, daß das Gnomenland mit protzigen Wohnanlagen zugebaut wird. Wie bei Level 9 üblich, ist das Adventure dreigeteilt; jeden Teil kann man unabhängig von den anderen spielen.

Im ersten Teil muß sie die Einwohner überzeugen, ihre Petition gegen Bauunternehmer Graf Quickbuck zu unterschreiben. Leider lieben die Leute das kleine Gnomenmädchen nicht sonderlich, so daß sie mit viel Überzeugungskraft vorgehen muß. Im zweiten Teil verteidigt sie Haus und Hof vor den eigenen Verwandten, die wieder einmal völlig außer Kontrolle geraten sind. Zu guter Letzt gibt sie sich als Haushaltshilfe aus und infiltriert das Schloß des raffgierigen Grafen. Erst wenn Sie genügend Beweise zusammengetragen hat, hat der Spekulant endgültig ausgespielt.

"Ingrid's Back!" versteht neben den obligatorischen Adventure-Kommandos auch das "Undo"- (wenn man einen falschen Zug gemacht hat) oder "Ramsave"-Kommando. Das Spiel läuft auch mit einem Schwarzweiß-Monitor; eine ausführliche Anleitung mit einer Novelle liegt bei. *al*



Gnomin Ingrid sorgt wieder für Rabatz (ST)

Level 9 gibt nicht auf. Vor knapp einem Jahr bescherten sie uns "Gnome Ranger", dann das unlogische "Lancelot" und jetzt versucht man, uns wieder mit Ingrid zu locken. Gnome Ranger war damals nicht umwerfend; Ingrid's back! ist es erst recht nicht.

Die Grafiken sind nicht schöner geworden, der Parser nicht wesentlich intelligenter (auch wenn er sich tapfer schlägt) und die Geschichte haut niemanden vom Hocker. Insgesamt ist das Spiel rechter Durchschnitt; nicht schlecht, aber eben nicht überragend. Wer den ersten Teil der Gomensaga mochte, bekommt neues Abenteuer-Futter. Alle anderen sind gut beraten, wenn sie erst einmal ein Probespiel versuchen. Mir ist das Spiel schlicht und einfach zu langweilig.

KORONA SOFT

Hotline
0 52 41 / 2 66 36

IBM	
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	79,
ELITE	69,-
FLUGSIMULATOR 3.0	129,-
F19 STEALTH FIGHTER	119,-
FISH	79,-
FOOTBALL MANAGER I	59
HOSTAGES	79,-
KING'S QUEST IV	109,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
SUMMER OLYMPIAD	79,
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
AFTER BURNER	--,- / 43,
FOOTBALL MANAGER	33,- / 43,-
LAST NINJA II	43,- / 49,
NIGHT RAIDER	33,- / 43,
PACMANIA	33,- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
SUPERSPORTS	33,- / 43,-
THUNDERBLADE	29,- / 43,-

ATARI ST	
AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	53
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59
DUNGEON MASTER	79,-
ELITE	79,-
FOFT	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
LOMBARD RAC	79,-
LORDS OF CONQUEST	53,-
MINI GOLF	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
R-TYPE	59,-
STARGLIDER II	79,
SUMMER OLYMPIAD	59,-
TEST DRIVE	79,-
THUNDERBLADE	53,-
TRIAT	89,-
VIRUS	69,

COMMODORE 64/128	Kass / Disk
AFTER BURNER	33,- / 43,-
AIRLINE	33,- / 53,-
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE III	--,- / 59,
BIONIC COMMANDOS	33,- / 39,-
BOMBUZAL	29,- / 43,-
BOZUMA	--,- / 53,
DALEY THOMPSON'S	33, / 43,
DOWN AT THE TROLLS	33,- / 49,
ELITE	--,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33, / 43,
FUGGER	29, / 43,
HOSTAGES	33, / 49,
LANZELOTT	/ 49,
LAST NINJA I	43, / 49,
LORDS OF CONQUEST	--,- / 43,
MINI GOLF	29,- / 43,-
NIGHT RAIDER	33,- / 43,-
PACMANIA	33,- / 43,-
PRESIDENT IS MISSING	--,- / 43,-
RACK'EM (BILLARD)	--,- / 43,-
RAMBO II	33,- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
RED STORM RISING	43,- / 53,-
SALAMANDER	29,- / 43,-
STAR RAY	--,- / 49
SOCCER/MICROPOSE	43,- / 53,-
SUMMER OLYMPIAD	33,- / 43,-
SUPERSPORTS	--,- / 43,-
THUNDERBLADE	29,- / 43,-
ULTIMA V	--,- / 69,-

AMIGA	
AFTER BURNER	79,-
CARRIER COMMAND	79,
CORRUPTION	69,
DALEY THOMPSON'S	79,
DOWN AT THE TROLLS	59,
DUNGEON MASTER 1000/2000	79,-
ELITE	79,-
FOFT	89,
FOOTBALL MANAGER I	59,-
FUSION	69,-
GRAFFITY MAN	59,
HOSTAGES	79,-
LOMBARD RAC	79,-
MINI GOLF	59,
NETHERWORLD	59,
OUT RUN	53,-
PACMANIA	59,-
POW	79,-
ROGER RABBIT	69,-
R-TYPE	79,
SKY CHASE	59,
STARGLIDER	79,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,
THUNDERBLADE	79,-

SEGA	
AFTERBURNER	79,-
NEU KENSEIDEN	89,-
NEU MIRACLE WARRIORS	99,-
NEU PHANTASY STAR	129,-
NEU THUNDERBLADE	89,-
WONDERBOY II	89,-

NINTENDO	
NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU ICE-HOCKEY	69,
LEGEND OF ZELDA	99,
NEU PRO AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST Commodore 64 und Commodore Amiga

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5 DM oder Scheck + 5 DM
Ausland nur Scheck Barüberweisung + DM 8,
Ab 100, DM Versandkosten frei

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Name: _____
Straße _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____
Computersystem _____

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler

»ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH....LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!«

Manfred Kleimann, ASM

Screen shots represent C64 disk version

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: MICROHANDLER Schweiz: THALI AG.
Österreich: KARASOFT

ELECTRONIC ARTS®

Looking for Love

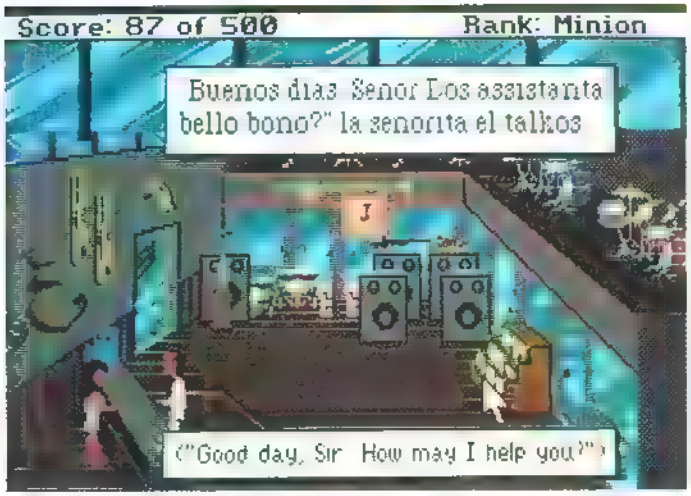
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik	76	
Sound	42	
Power-Wertung	77	

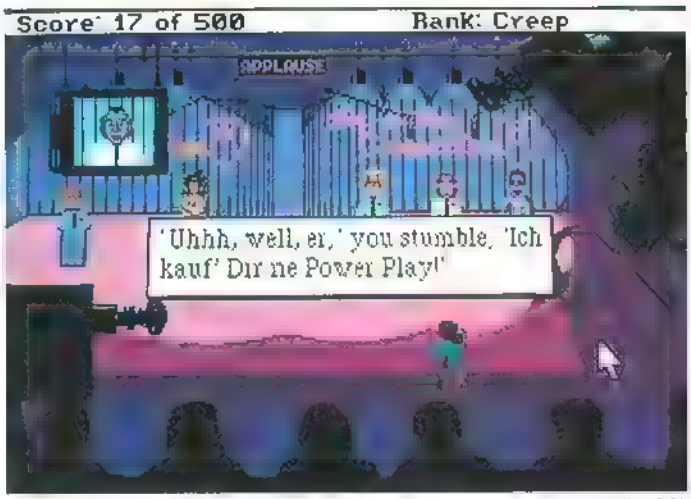
Hier ist er wieder: Larry Laffer, der Held des Adventures "Leisure Suit Larry". Larrys neues Abenteuer trägt den Titel "Looking for Love (in several wrong places)". Wie schon im ersten Teil sucht der hoffnungsvolle Vorzeige-Single mit dem schicken Polyesteranzug nach der Frau seines Lebens. Das mit Humor und jugendfreien Frivolitäten gespickte Programm wird ähnlich gesteuert wie das in dieser Ausgabe getestete "King's Quest IV". Mit Joystick, Maus oder Tastatur dirigiert man Larry über den Bildschirm, per Tastatur kann man englische Texteingaben machen.

Die Story ist umfangreich (sechs Disketten), witzig und einfallsreich. Larry wird erst mal von seiner Freundin auf die Straße gesetzt, stolpert dann in eine TV-Show und gewinnt eine Kreuzfahrt mit einer schmucken Junggesellin (und nebenbei eine Million Dollar... Zufälle gibt's im Leben). Nebenbei rutscht er in eine Agentenaffäre: Versehentlich werden Larry Mikrofilme zugesteckt, die dem "Dirty Doctor" gehören, einem angehenden Weltbeherrscher. Hinter diesen Filmen sind auch die Jungs vom KGB her, die sich dem arglosen Larry an die Fersen heften. Für Verwicklungen ist also reichlich gesorgt.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist nicht allzu hoch. Einsteiger und fortgeschrittene Spieler mit guten Englischkenntnissen und Sinn für Humor werden bei Larrys neuen Abenteuern hundertprozentig auf ihre Kosten kommen. *hl*



Das erste Computerspiel mit Untertiteln (MS-DOS)



Larry weiß, womit man Frauen ködert — denkt er zumindest (MS-DOS)

Eines muß man den Sierra-Programmierern neidlos lassen: Sie wissen, wie man den Gelegenheitsspieler fast perfekt unterhält. Die Rätsel sind logisch, die Geschichte unterhaltsam — nicht umsonst ist Larry überall dort zu finden, wo sonst eifrig tabellenkalkuliert oder datenverwaltet wird.

Das Spiel macht schlicht und einfach einen Heidenspaß, und das nicht nur ein paar Stunden lang.

Larry Laffer bleibt nichts erspart: In diesem Spiel will man ihn mit einem Laserstrahl tranchieren, mehrmals vergiften, erschießen, mit Peitschen und Ketten malträtieren, und, und, und... Um seinen Häschern zu entgehen, muß sich Macho-Larry sogar als blonde Bikini-Braut verkleiden. Die Puzzles sind recht logisch und der Humor trifft voll ins Schwarze, ohne in zotige Plattheiten auszuarten. Es gibt für meinen Geschmack aber zu viele Stellen, an denen man nichts machen kann. Die Handlung läuft dann wie in einem Film ab und sorgt für Wartepausen. Trotz dieses Mankos ist "Looking for Love" ein erfrischendes Grafik-Adventure und eine Abwechslung zum sonstigen "Rette-die-Prinzess-n-etc"-Einerlei.

Demnächst auf Ihrem Monitor!

OCEAN hat es gechafft, einen legendären Comic- und Filmhelden zu verpflichten: BATMAN, der maskierte Kämpfer, hat die Hauptrolle in dem gleichnamigen Action-Adventure übernommen und zieht in den Kampf gegen seine beiden Erzfeinde, PENGUIN und JOKER. Exzellente Grafik und ein hervorragendes Spielkonzept garantieren optimale Unterhaltung.

Gotham City erwartet Euch auf Amiga, ST, PC, C 64 und Schneider CPC!

Nur Science Fiction oder wirklich möglich? Aus den sterblichen Überresten eines Supercops aus Detroit wird der erste Robocop – ein Kampfgeist ohne Gewissen und unbesiegbar in seinem Körper aus Stahl.

In diesem Spiel sind Sie Robocop – die Hand des Gesetzes der Zukunft! Robocop ist erhältlich für Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, Amiga und PC. Ex und Hopp mit Robocop!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name _____

Straße _____

PLZ: _____ Ort _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

King's Quest IV

Eine Frau räumt auf im Märchenreich: Um den kranken Vater zu retten, scheut die Heldin Rosella weder hungrige Haie noch flegelhafte Feen.

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik	77	
Sound	58	
Power-Wertung	72	

Eine Prinzessin steht im Garten, ganz still und stumm. (MS-DOS/EGA)

Es war einmal vor langer, langer Zeit, als Männer noch Männer, Monster noch Monster, Helden noch Helden und Privatdetektive noch ohne Lizenzen waren. Wer dieser Zeit nachtrauert, dem bietet "King's Quest IV" wie bei Dallas oder Denver nicht nur schurkige Schurken, sondern auch eine Familiengeschichte, die jetzt in die vierte Runde geht.

König Graham, Held der ersten beiden Teile, liegt im Sterben. Doch als alles verloren zu sein scheint, offenbart die Fee Genesta der lieblichen Tochter Rosella, daß der Apfel eines seltenen Baums den Vater retten würde. Der Baum steht im fernen Land Tamir und Genesta bietet den kostenlosen magischen Transport an. Wie zu dieser Zeit üblich, schickt Rosella nicht die Armee und keinen Privatdetektiv, sondern geht selbst.

An der Küste Tamirs angekommen, warten einige Überraschungen auf die Heldin: Genesta gesteht, daß sie Rosella nicht zurückbringen kann, weil die böse Fee Lolotte ihr magisches Amulett gestohlen hat. Wenn sie es nicht innerhalb eines Tages zurückbekommt, muß sie sterben, Rosella in Tamir bleiben und König Graham das Zeitliche segnen. Aber wenigstens das Wetter ist gut.

In Tamir wohnen viele interessante Figuren: Amor fliegt durch die Lüfte, die sieben Zwerge buddeln im Bergwerk, Pan tanzt flötespielend über die Wiesen, der verwunschene Frosch wartet auf die Prinzessin, die ihn küßt, und ein Einhorn muß gezähmt werden. Während Rosella durch die Gegend läuft, findet sie in verlassenen Häusern und an anderen Orten Objekte, die sie in der Regel fleißig tauschen muß. Die meisten Bewohner wollen eine bestimmte Hilfe oder einen Gegenstand, wofür sie andere Sachen hergeben. Erst wenn alle Unteraufgaben gelöst sind, beginnt das große Finale, bei dem Rosella am Ende endlich den Apfel findet — oder auch nicht. Einige Ereignisse treten nur zu bestimmten Tageszeiten ein.

Typisch für King's Quest ist die Steuerung. Der Spieler lenkt Rosella durch eine nett gezeichnete 3D-Landschaft. Wie im richtigen Leben muß man hohen Steinen ausweichen, fällt Treppen runter, wenn man nicht sorgfältig steuert; Bäume im Vordergrund verdecken die Figur, sobald sie dahinter steht. Die Grafik erinnert an einen Film, nur handelt der Spieler selbst. Um Gegenstände zu nehmen, zu untersuchen oder Türen zu öffnen, muß man wie bei einem Adventure die Befehle eintippen.

Das Handbuch ist gleichzeitig der Kopierschutz. Nach dem Laden muß man eine geforderte Stelle aus dem Handbuch eintippen. Davon abgesehen sind die neun 5¼-Zoll-Disketten beziehungsweise vier 3½-Zoll-Disketten nicht geschützt, so daß man King's Quest IV durch ein mitgeliefertes Programm auf der Festplatte installieren kann. *gn*

Knusper, knusper knäuschen — wer wohnt in diesem Häuschen? Die böse Fee Lolotte (MS-DOS/EGA)

Tamir scheint der Altersruhesitz für ausgediente Märchenfiguren zu sein: Die Autorin Roberta Williams macht die sieben Zwerge mutig zu Nachbarn Pans, und statt Tiefflegern zieht Amor seine Kreise am Himmel. Diese bunte Mischung ergibt eine nette Geschichte, die man allerdings nur dann richtig auskosten kann, wenn man die einzelnen Märchen und Sagen kennt. Spielerisch bietet King's Quest IV — abgesehen von ein paar kleinen Macken — alles, was ich von einem guten Adventure erwarte: viele Rätsel in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Man muß nicht wie bei anderen Programmen nach einer strengen Reihenfolge eine Aufgabe nach der anderen lösen, sondern bekommt immer kleine Erfolgserlebnisse. Für Abwechslung ist deshalb nicht nur durch die Figuren gesorgt.

King's Quest IV zählt für mich zu den bislang besten MS-DOS-Spielen, allerdings mit einer Einschränkung. Das Programm ist lediglich so hochgezüchtet, daß man es auf einem durchschnittlichen PC nur mit Mühe spielen kann. EGA-Grafik, eine Festplatte und Mausteuerung sind an einigen Stellen sehr empfehlenswert, um die Aufgaben lösen zu können. Andernfalls übersieht man wichtige Details in den Bildern, stürzt von engen Treppen oder wartet ewig, bis das nächste Bild erscheint.

Turbo Trax (Amiga)

Hübsche Idee für ein Rennspiel: "Turbo Trax" simuliert eine Autorennbahn, wie man sie früher in Kinderzimmern fand. Zwei Spieler können ihre Flitzer gleichzeitig steuern; der Computer bietet sich auch als Fahrpartner an. Mit einem Construction Set kann man sich eigene Strecken zusammenstellen. Trotz einer netten Idee und lautstarker Digi-Soundeffekte konnte mich Turbo Trax nicht so recht in Fahrt bringen. Der Spielablauf ist auf Dauer tödlich simpel. Duelle mit einem menschlichen Gegner sorgen noch am ehesten für Spannung, doch gegen den Computer wird aus dem Rennen schnell ein Gähn-Festival. *hl*

POWER-Wertung: 41
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMICS Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel in Versand- und Kaufhäusern.

Zak McKracken (Amiga)

Eines der verrücktesten Abenteuerspiele aller Zeiten gibt es jetzt auch für 16-Bit-Computer. Die Amiga- und ST-Umsetzungen von "Zak McKracken" wurden gegenüber den C 64- und MS-DOS-Versionen noch mal verbessert. Die Grafiken wurden neu gezeichnet und nutzen die Hardware gut aus. Auf dem Amiga bekommt man außerdem schön digitalisierte Soundeffekte geboten. Anleitung sowie alle Texte auf dem Bildschirm wurden sehr gut ins Deutsche übersetzt.

Zak McKracken ist ein Muß für jeden Computerspieler, der gewitzte Abenteuer schätzt. Das von uns zum "Grafik-Adventure des Jahres 1988" gekürte Programm sollte sich kein Amiga-Besitzer entgehen lassen. *hl*

POWER-Wertung: 92
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm

XOR (Amiga)

Die Amiga-Umsetzung des Denk- und Grübelspiels "XOR" kann sich sehen lassen. Fantastische Musik, knackige Soundeffekte und schöne Grafik sorgen für ein prächtiges Outfit. Auch spielerisch wurde diese Version gegenüber den 8-Bit-Originalen kräftig aufgepeppt. Neben den 15 bekannten Labyrinthen haben sich die Programmierer weitere 15 ausgedacht, die es ganz schön in sich haben. Sogar ein Level-Editor ist mit von der Partie. Wer knifflige Geschicklichkeits-Grübeleien im Stil von "Boulder Dash" oder "Sokoban" mag, der sollte sich XOR zulegen.

Zum Schluß noch ein Wort zum Scrolling. Daß sich das Spielfeld nicht absolut fließend bewegt, hat einen einleuchtenden Grund: XOR ist nämlich Multitaskingfähig. Wer nebenbei andere Programme laufen lasen will, der kann das ohne Probleme tun. Netter Gag, nicht wahr? *mg*

POWER-Wertung: 80
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Logotron

Fish (Amiga)

Das neue Magnetic Scrolls-Adventure "Fish" ist auch auf dem Amiga eine wahre Freude. Außer einer (etwas wäßrigen) Titelmusik wurde nichts gegenüber der Atari ST-Version geändert. Die Story ist klasse, der Parser wasserdicht und die Puzzles anspruchsvoll: Für Adventurespieler mit guten Englischkenntnissen und etwas Fantasie unbedingt empfehlenswert. Neben einigen "Goodies" liegt eine ausführliche deutsche Anleitung in der Packung, die Bildschirmtexte sind englisch. *al*

POWER-Wertung: 83
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Hellfire Attack (Amiga)

Was macht eine Softwarefirma, der offensichtlich die Ideen ausgehen? Sie leiht sich den Hubschrauber aus Thunderblade und das Spielprinzip von Afterburner und gibt dem Ganzen den unverfänglichen Namen "Hellfire Attack". Eins muß man den Programmierern lassen: Hellfire Attack

POWER-Wertung: 24
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
45 bis 69 Mark (Diskette) ★ Martech

spielt sich wesentlich besser als der große Bruder Afterburner. Aber wer die Tests von Afterburner in dieser Ausgabe gelesen hat, weiß, daß das kein Kunststück ist. Im Vergleich zu anderen Action-Spielen schneidet Hellfire Attack nämlich recht langweilig ab. Und auch technisch könnte man sich Schöneres vorstellen. Der seltsame 3D-Effekt kann nicht überzeugen, und der Sound ist auch keine Meisterleistung. *bs*

Out Run (Amiga)

Wenn ein erfolgreicher Yuppie am Wochenende nichts Besseres zu tun hat, dust er mit Freundin auf dem Beifahrersitz im roten Ferrari über die Autobahn. Bei "Out

POWER-Wertung: 63
Amiga (C 64, Atari ST, CPC)
69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Run" kann jetzt jeder diesem Hobby nachgehen. Die Amiga-Version ist allerdings sehr leicht zu beherrschen. Schon mit wenig Übung schafft man die ersten Levels ohne Unfall, da man selbst mit 293 Sachen um alle Kurven kommt. Die Tempoanzeige wird zum überflüssigen Accessoire, weil die Geschwindigkeit kaum Einfluß auf das Fahrverhalten nimmt. Als Hauptschwierigkeiten bleiben daher nur die anderen Autos. Doch selbst die Porsche lassen sich anfangs wie Käfer und Lastwagen problemlos vom roten Renner überholen. Erst gegen Ende einer Strecke wechseln sie öfter die Spur und provozieren so Unfälle, die viel Zeit kosten. Die Grafik scrollt relativ flott über den Bildschirm. Gut gelungen ist das Auf und Ab, wenn man über einen Hügel donnert. *gn*

Pac-Mania (Amiga)

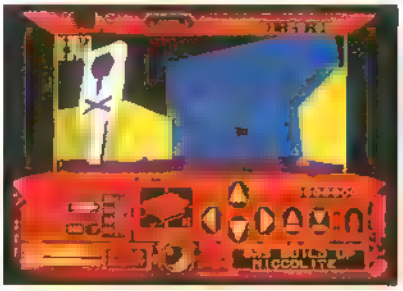
Was für eine Umsetzung! "Pac-Mania" für den Amiga ist — man glaubt es kaum — noch besser als die ohnehin schon sehr gute ST-Version. Jetzt scrollt der ganze Bildschirm, und sogar die PAL-Auslösung wurde ausgenutzt. Große Unterschiede zum Arcade-Original sind nicht zu erkennen. Das Scrolling ist fließend, die Sprites schön animiert, die Grafik toll und das Spielprinzip eine Wucht — Pac-Man-Fan, was willst Du mehr? Die Programmierer haben es verstanden, das tolle Spielgefühl

POWER-Wertung: 82
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

des Automaten-Vorbilds zu erhalten. Kein Amiga-Besitzer, der etwas auf sich hält, sollte an diesem Top-Spiel achtlos vorübergehen. *mg*

Driller (Amiga/Atari ST)

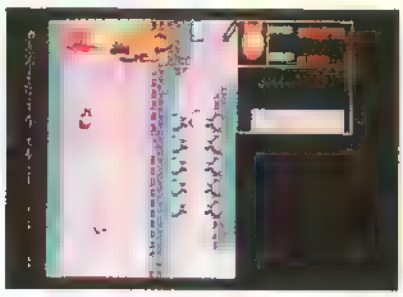
In *POWER PLAY 2* stellten wir das 3D-Knobel-Spiel "Driller" vor, bei dem man einen ganzen Mond vor der drohenden Explosion retten muß. Das tolle Spielprinzip litt in den 8-Bit-Versionen nur unter der computerbedingt langsamen Grafik. Nach einem Jahr Umsetzungszeit ist Driller nun für 16-Bit-Computer erschienen und bietet natürlich schnellere Grafik. An Programme wie "Starglider II" kommt Driller aber nicht heran. Auch bei der Gestaltung der Menüs hat man sich viel Mühe gegeben. Das Spielprinzip wurde aber größtenteils beibehalten und nur um ein paar Details ergänzt. Gerade durch die schnelle Grafik macht Driller noch mal so viel Spaß. Für jedermann, der gerne knobelt, ist das Programm zu empfehlen. *bs*



POWER-Wertung: 84
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
49 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Incentive

Puffy's Saga (ST)

Puffy ist ein nicht mehr ganz zitronengelber Pac-Man. Hauptberuflich hüpft er durch Labyrinthe, ballert und sammelt herumliegende Punkte auf, um einen Level weiterzukommen. Dabei trifft er auf Extras, Schlüssel, Essen und natürlich viele Gegner. Die Grafik ist ruckartig und eintönig, dafür klingen manche Soundeffekte toll und es gibt einen Zweispieler-Modus. Alles in allem erinnert "Puffy's Saga" fatal an den Klassiker "Gauntlet"; im Gegensatz zum Vorbild hält sich der Spielwitz aber in Grenzen. Wer's nach "Gauntlet II" immer noch nicht lassen kann, sollte Puffy einmal testspielen. *al*



POWER-Wertung: 43
Atari ST (Amiga)
59 Mark (Diskette) ★ UBI Soft

Freedom (ST)

"Freiheit muß schön sein", so denkt der unterdrückte Sklave, "frisches Bier, den Wanst vollhauen...". Also steht er auf, um Ramba-Zamba zu machen und eine Revolte anzuzetteln. Der Spieler kann zwischen drei Charakteren wählen, die unterschiedliche strategische Eigenschaften

The Game in Games FLASH POINT
Hochspezialist Elektronik Spiele-Vertrieb GmbH
Gefenzaße
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

Einführungsangebot
Nintendo Konsole ohne ICE CLIMBER nur 199,94

Super-Spiele-Paket
Nintendo Konsole incl
- Super Mario Bros.
- 1 Joystick ADVENTAGE
- Superspiel GOONIES II

Kompletpreis nur 449,94

Nintendo Jubel Paketpreis
- Joystick ADVENTAGE
- Super Spiel GRADIUS
- Top Spie SUPER MAR O

nur 219,94

Joysticks
- Joystick Adventage NES 104,94
- Competition Pro 5000 NES/SEGA nur 44,94

ATARI
ATARI VC 2600 109,94
ATARI XE-Video Super Paket
- Konsole
- Joystick
- Laserpistole
- 2 Spiele

299,94

Nintendo NEUHEITEN
GRADIUS 92,94
Super Sound, spitzen Grafik, Arcade Klassiker
GOONIES II 92,94
Das super Abenteuerspiel erster Klasse
CASTLEVANIA 92,94
Ein Spiel der Superklasse
SUPER MARIO II 92,94
Der Wahnsinns Knuller fur Fans und die es werden wollen

Nintendo-Games

R.C.Pro Am	-NEU-	68,94
Adventure of Link	-NEU-	83,94
Punch Out		83,94
Pro Wrestling		68,94

SEGA Zauberpreis
Master System incl. Hang On 249,94

SEGA Games for FUN
Aleste 74,94
Shinobi 74,94
Thunder Blade 74,94
Kenseiden 74,94

SEGA FLASH-Preis
Master System inc After Burner und Wonder Boy II nur 379,94

SEGA-FANS
Ab 10. Januar 1989 startet das große FLASHPOINT Preisausschreiben. Unterlagen anfordern SEGA 8 BIT-INFO vorhanden

Herstellerbedingte Lieferengpässe möglich; Versand per Nachnahme zuzüglich 5,- DM

haben. Er muß sich gegen Doggen und Gutsbesitzer durchsetzen, Verbündete suchen und ab und zu strategisch ein Häuschen abfackeln. Grafisch habe ich nichts Revolutionäres gesehen, der Sound trommelt dumpfe Buschweisen vor sich hin — "Freedom" ist kein Programm, wegen dem man seine Schrumpfkopf-Sammlung verpfänden müßte. *al*

POWER-Wertung: 44
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
65 Mark (Diskette) ★ Coktel Vision

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn Spiele-Profis Punkte sammeln: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMICS Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel, in Versand- und Kaufhäusern.

Motor Massacre (ST)

Zwei Programmteile — ein Spiel: Bei "Motor Massacre" brausen Sie zum einen auf den Straßen mehrerer futuristischer Städte herum. Per Feuerknopfdruck läßt man die Bordwaffe sprechen, um rammwütige PS-Rabauken anzuschmoren. Die Grafik zeigt das Geschehen von oben. Im zweiten Teil fährt man mit Karre und Knarre in bestimmte Gebäude rein. Man findet sich in einem "Gauntlet"-ähnlichen Labyrinth wieder, wehrt sich gegen schleimige Mutanten und macht sich auf die Suche nach allerlei nützlichen Gegenständen. Diese Verquickung aus Action-Adventure und Rennspiel ist recht zäh geraten. Die Grafik reißt zudem keine Bäume aus. Wer sich schon immer so eine PS-haltige Spielmischung gewünscht hat, wird Motor Massacre mögen. Sonst lieber Finger weg. *hl*

POWER-Wertung: 53
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Hotball (ST)

Mit einem Jahr Verspätung ist die Fußball-Simulation "Hotball" endlich erschienen. In der Packung findet man neben den Programmdisketten auch einen Adapter mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports. Bis zu vier Personen können so bei Hotball gleichzeitig spielen. Die Vorfreude wird aber radikal gedämpft, sobald der erste Anstoß erfolgt ist. Tritt man gegen den Computer an, hat jede Mannschaft nur einen einzigen Feldspieler. Die Steuerung ist ebenso wirr wie kompliziert und mit das Schlimmste, was ich je bei einem Sportspiel erlebt habe. Da die Programmierer mit dem Regelwerk auch sehr lasch umgegangen sind (es gibt weder Einwürfe noch Eckbälle), landet Hotball in der Schublade "Große Enttäuschungen".

Die passable Grafik hilft da auch nicht mehr: Spielerisch ist Hotball (besser: "Flopball") ein Eigentor. *hl*

POWER-Wertung: 20
Atari ST (Amiga)
75 Mark (Diskette) ★ Satury

1943 (ST)

Dieses vertikal scrollende Ballerspiel machte auf 8-Bit-Computern eine ziemlich schlappe Figur. Die ST-Umsetzung ist die bislang mit Abstand beste Version. Sanftes Scrolling, tückische Angreiferformationen und handfeste Extrawaffen sorgen für Aufregung. Sehr geistreich ist das Spielprinzip nicht, aber es bietet handfeste Action. Auf dem ST kann sich "1943" durchaus mit dem Automatenvorbild messen. Der Zwei-Spieler-Modus wurde allerdings weggelassen. *hl*

POWER-Wertung: 68
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

Afterburner (ST)

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns auch die ST-Umsetzung von "Afterburner" (siehe auch Test der C 64-Version in dieser Ausgabe). Technisch ist diese Version recht gut geworden, spielerisch hat sie aber unerhörte Mängel. Bei der wilden Ballerei wird oft durch das eigene Sprite die Sicht total versperrt. Macht aber nichts: Wer konstant am linken Bildschirmrand entlangfliegt (außer in den fast unspielbaren Canyon-Szenen), kommt mühelos durch alle Level. *bs*

POWER-Wertung: 7
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Activision

R-Type (ST)

Wieder haben die Programmierer versucht, sich ganz an den Automaten zu halten; man bekommt also alle feinen Grafiken, Gegner und Extrawaffen zu sehen, die man vom Automaten kennt.

Aber im Gegensatz zu der C 64-, PC-Engine- oder Sega-Umsetzung ist auf dem ST nicht alles eitel Sonnenschein. Das Scrolling ruckt teilweise schlimm und die Sprites sind zu groß gezeichnet, so daß man beim Ausweichen schnell auf Schwierigkeiten stößt. Manche Gegner kommen in merkwürdigen Kurven angezuckelt; die Obermonster sind härter zu knacken als bei den anderen Versionen. Außerdem muß jeder Level umständlich nachgeladen werden — das hätte man sicher vermeiden können. Trotzdem: Wer sich daran nicht stört, bekommt mit R-Type ein Ballerspiel der Oberklasse. *al*

POWER-Wertung: 75
Atari ST (C 64, CPC, Amiga)
49 bis 79 Mark (Diskette)
Electric Dreams

Bombuzal (C 64)

In der letzten Ausgabe stellten wir das bombige Denkspiel "Bombuzal" auf ST und Amiga vor. Die nun erschienene C 64-Version unterscheidet sich lediglich in der grafischen Gestaltung, die naturgemäß etwas schlichter ist. Die einzelnen Puzzles und damit der Spielwitz sind bei der Umsetzung komplett erhalten geblieben. *bs*

POWER-Wertung: 75
C 64 (Atari ST, Amiga, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Guerilla War (C 64)

An der Söldnerfront nichts Neues: Zwei Guerillas ziehen durch den Dschungel, metzeln fiese Gegner nieder, sammeln Extrawaffen ein und befreien gefangene Kameraden. Als Spielautomat hat "Guerilla

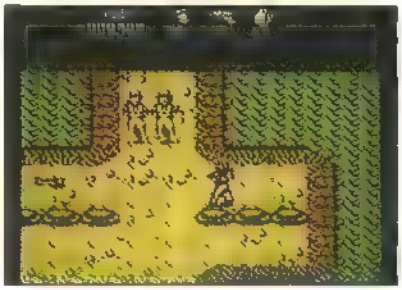
GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMICS
Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern



POWER-Wertung: 17
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imagine

War" dank technischer Klasse zumindest einen schlichten Unterhaltungswert, die C 64-Umsetzung ist grafisch und spielerisch aber voll daneben gegangen. Häßlich gezeichnete Grafik und massenhaft unfaire Stellen sorgen dafür, daß man den Guerillas einen schnellen Heldentod wünscht. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, aber bei diesem Programm werden Sie echte Schwierigkeiten haben, einen Partner zu finden. *hl*

Ultima V (C 64)

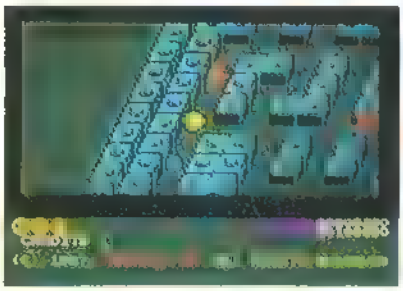
Das Avatar-Epos des Lord British ist endlich für den C 64 erschienen. Satte acht Diskettenseiten Rollenspiel bekommt man geboten; an soviel Stoff hat man lange zu beißen.

Die Geschichte ist ausgeklügelt, die Recken tapfer, die Packungsbeilagen edel und die Bösewichte zahlreich. Leider sind die Ladezeiten trotz eingebautem Fast-Loader beträchtlich. Wer sich daran nicht stört, ist mit "Ultima V" blendend bedient. Wer mehr Informationen zum Spiel haben will, findet den ausführlichen Bericht in Ausgabe 5/88. *al*

POWER-Wertung: 88
C 64 (Apple II, Amiga, Atari ST, MS-DOS)
zirka 79 Mark (Diskette) ★ Origin

Pac-Mania (C 64)

Auch die C 64-Version von "Pac-Mania" ist gelungen. Grafisch mußte man gegenüber dem Original natürlich einige Abstriche machen, doch das gute Spielprinzip tröstet gekonnt darüber hinweg. Unverständlich sind allerdings die kleinen technischen Mängel: ein flackernder Raster-Interrupt kommt heutzutage wahrlich nicht mehr allzu häufig vor. So ist Pac-Mania auf dem C 64 ein klar überdurchschnittliches Geschicklichkeitsspiel, doch zur Sonderklasse fehlt noch ein ganzes Stück. Außerdem ist es meiner Meinung nach etwas zu einfach. *mg*



POWER-Wertung: 72
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Rückkehr der Jedi (C 64)

Kaum zu glauben: Ein Spiel mit Scrolling ist auf dem ST besser gelungen als auf dem C 64. Die "Jedi-Ritter" sind auf dem C 64 wohl eher Ritter der traurigen Gestalt, denn grafisch sieht das Ganze ziemlich übel aus. Auch das Spielgefühl ist eindeutig schlechter als auf dem ST. Wer Action und Geschicklichkeit mag, sollte trotzdem mal probespielen. *bs*

POWER-Wertung: 49
C 64 (Atari ST, Amiga, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark

King's Valley II (MSX)

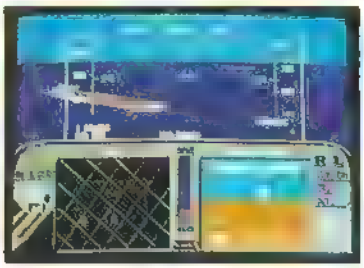
"King's Valley II" schlägt in die gleiche Kerbe wie "Boulder Dash" oder "Sokoban". In jedem der zirka 60 Level müssen Sie zahlreiche Kristalle aufsammeln, damit sich das Tor zur nächsten Runde öffnet. Diese liegen allerdings so versteckt, daß Sie zur Bergung Gegenstände wie Hammer, Schaufel, Bohrer, Messer oder verschiebbare Felsbrocken brauchen.

Je höher der Level, desto mehr Kristalle werden benötigt, um sie zu verlassen. Dank des Paßwort-Systems muß man die Level, die schon gelöst wurden, nicht mehr spielen, sondern kann immer in dem Level anfangen, in dem man gescheitert war.

Als Zugabe befindet sich im Modul der Konami-Soundchip, der für stimmungsvolle Hintergrundmusik und knackige Soundeffekte sorgt. Kein MSX-Besitzer sollte sich diese fantastische Geschicklichkeits-Grübelei entgehen lassen. *mg*

POWER-Wertung: 83
MSX I & II
65 Mark (Modul) ★ Konami

F 19 Stealth Fighter (MS-DOS)



POWER-Wertung: 73
MS-DOS (C 64)
zirka 120 Mark (Diskette) ★ Microprose

Vor rund einem Jahr rauschte der geheimnisvolle "Stealth Fighter" zum ersten Mal über die heimischen Monitore. In der MS-DOS-Version wurde bei Missionen, Waffen und Ausrüstung nichts geändert, außer daß die deutsche Anleitung die Simulation weit in die Zukunft legt und Roboter als Gegner fungieren. Neu sind auch viele grafische Details. So erscheinen jetzt Rauchfahnen, wenn man einen Gegner zerlegt hat. Und wer schon immer mal sehen wollte, wie eine Rakete den Anflug auf das Ziel oder das angegriffene Objekt die Attacke erlebt, kann die entsprechende Sicht einstellen.

Der wendige Stealth Fighter wird auf einem PC mit 8 MHz unter CGA zur lahmen Schnecke. Die Grafik wird etwas schneller, wenn man alle unnötigen Bilddetails ausschaltet. Doch um das Programm wirklich zu nutzen, sollte man mindestens einen AT mit 10 MHz und EGA verwenden. *gn*

Super Mario Bros. 2

Der Held aus dem Kultspiel "Super Mario Bros." ist wieder da und hat drei Freunde mitgebracht. Vorhang auf für die Mario-Gang!

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Nintendo

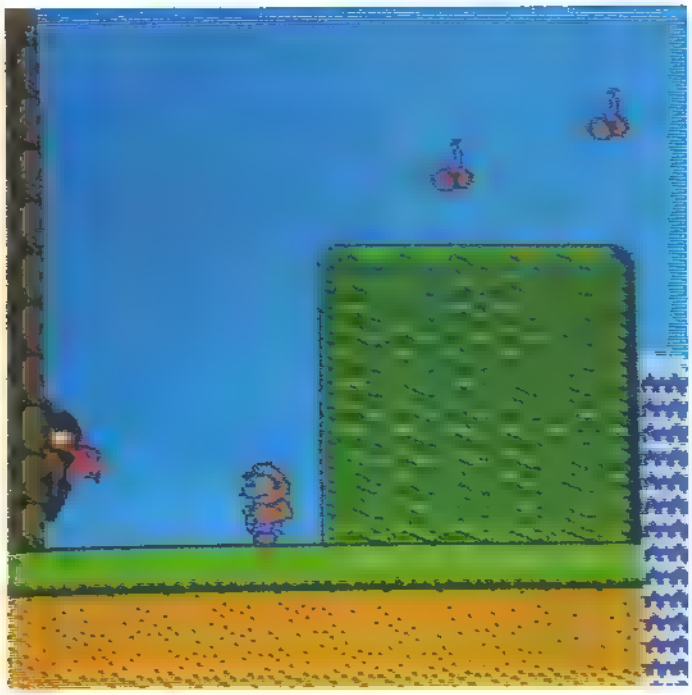
Grafik	71	
Sound	78	
Power-Wertung	80	

Wohl jeder Nintendo-Besitzer und fast alle Computer- oder Videospiele-Fans kennen das Extraklasse-Modul "Super Mario Bros.". In den nächsten Monaten erscheint mit "Super Mario Bros. 2" (SMB 2) der heißersehnte Nachfolger des Kassenschlagers. Dieses Spiel hat allerdings nichts mit dem japanischen Super Mario Bros. 2 (wie Super Mario Bros. 1, nur mit neuen Levels) zu tun, über das wir vor einiger Zeit im Aktuell-Teil berichtet haben. Die europäische Version unterscheidet sich nämlich vom Spielprinzip her gewaltig gegenüber dem Vorgänger.

Sieben Welten mit insgesamt 20 Level müssen bei SMB 2 erforscht werden. Zu Beginn eines jeden Levels kann man sich eine von vier Spielfiguren (Mario, Luigi, Toad oder Princess) aussuchen. Jede hat bestimmte Stärken und Schwächen; eine springt zum Beispiel besonders weit, eine andere wiederum rennt sehr flott.

Das Ziel des Spiels ist es nicht, viele Punkte zu scheffeln, denn es werden überhaupt keine Punkte vergeben. Man muß nur den Ausgang zum nächsten Level erreichen. Genau dies wollen natürlich zahlreiche Feinde verhindern. Wer jetzt glaubt, es reicht aus, auf die Gegner zu springen, um sie zu vertreiben, der irrt gewaltig. Dazu braucht man schon frisches Obst, das am Wegrand wächst: Einfach aus dem Boden rupfen und auf die Feinde schleudern, ist das beste Mittel gegen die Schurken. Wer sich viel zutraut, hüpft auf einen Gegner, stemmt ihn per Knopfdruck hoch und wirft ihn auf seine Kameraden. Dieses Aufnehmen und Wegschleudern von Gegenständen und Lebewesen ist das A und O bei Super Mario Bros. 2. Bei manchen Monstern kann man sogar die Schüsse aufsammeln. Darüber hinaus findet man ab und zu Bomben (damit werden Felsen weggesprengt), Flaschen mit magischen Flüssigkeiten (damit kommt man in eine Art Bonusrunde) und viele versteckte und geheime Gänge und Kammern, wo es nicht nur Extraleben zu ergattern gibt. In manchen Levels müssen sich Mario & Co sogar durch die Erde graben, mit Teppichen fliegen und durch Treibsand waten. *mg*

Der erste Obermotz wirft gleich mit Bomben



Neues Spielprinzip, alter Spielspaß — Mario & Co. erneut auf dem Weg in die Videospiel-Hitlisten

Wo nehmen die Japaner nur die tollen Ideen für ihre Videospiele her? Auf den Gedanken, Feinde und Gemüse als Wurfgeschosse zu benutzen, muß man erst einmal kommen. Das Spielprinzip von SMB 2 ist zwar nicht ganz so fesselnd wie das des Vorgängers, aber auf jeden Fall für einige Wochen Spielspaß gut. Es gibt wieder viel zu erkunden, auszuprobieren und ordentlich zu grübeln. Ich habe sogar den Eindruck, daß hier mehr Abwechslung geboten wird als beim ersten Teil. Die Levels, die ich bis jetzt gespielt habe, sind recht unterschiedlich.

Eines stört mich allerdings gewaltig. Es gibt keine Punkte-Zählung. Man kann SMB 2 nur auf Durchkommen und nicht auf High-Score spielen. Das ist der einzige Grund, warum ich von diesem Spiel nicht total begeistert bin. Wer dieses Manko verschmerzen kann, der wird mit SMB 2 viel Spaß haben. Es ist kein Ausnahme-Modul wie sein Vorgänger, aber ein verdammt gutes Geschicklichkeits-Spiel mit vielen versteckten Extras.

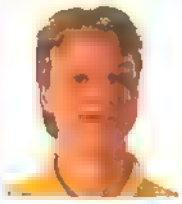
Ein großes Lob an Nintendo. Ich hatte erst befürchtet, daß man für SMB 2 das alte Spielprinzip vom Vorgänger wieder verwenden und einfach neue Levels zusammenstellen würde. Zum Glück haben sich die Japaner aber viel mehr einfallen lassen. SMB 2 ist auch ein Hüpf-Geschicklichkeitsspiel, bei dem es einiges zu erforschen gibt, doch da hören die Ähnlichkeiten auch schon auf. Das Spielprinzip ist völlig neuartig und gut (wenn auch nicht ganz so genial wie beim Vorgänger-Modul). Die Grafik ist recht niedlich und die abwechslungsreiche Musik super komponiert. SMB 2 ist kein unbedingtes Muß für jede Nintendo-Sammlung, aber mit Sicherheit eine lohnende Bereicherung.

Thunder Blade

Ein Hubschrauber gegen den Rest der Welt: "Thunder Blade" räumt mit feindlichen Geschwadern auf dem Boden und in der Luft kräftig auf.

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	73	
Sound	51	
Power-Wertung	71	



Gut!

Allen Befürchtungen und Unkenrufen zum Trotz sind sowohl die 2D- als auch die 3D-Szenen sehr gut spielbar. Von all den 3D-Automaten-Umsetzungen für die Sega-Konsole gefällt mir Thunder Blade am besten, wenn es auch mit dem Original kaum noch Gemeinsamkeiten aufweist. Die Angriffs-Formationen sind intelligent programmiert, so daß man ihnen mit Können entwischen kann und nicht auf Glück angewiesen ist.

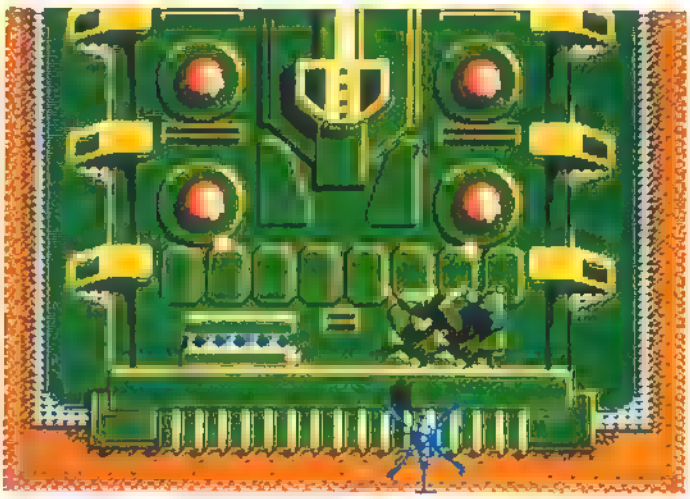
Da der Schwierigkeitsgrad recht ordentlich ist, dauert es recht lange, ehe man alle 12 Runden gesehen hat. Dank der unterschiedlichen Grafik ist die Spielmotivation ziemlich hoch. Eine Sache nervt mich aber doch: diese dumm-dusselige Sega-Dudel-Musik — ich kann sie bald nicht mehr hören! Seit zehn Modulen der gleiche Sound! Die Jungs sollten sich endlich einen anständigen Musiker ins Haus holen oder einen neuen Soundchip aufs Modul packen.

Mit "Thunder Blade" ist eine weitere 3D-Spielhallen-Sensation von Sega für das Master System erhältlich. Trotz des klangvollen Namens hat die Heim-Version spielerisch nicht mehr viel mit dem Arcade-Vorbild gemeinsam. Für diese fantastische und superschnelle 3D-Grafik, durch die der Automat berühmt wurde, reichen die technischen Möglichkeiten der Sega-Konsole einfach nicht aus.

Geht so

"Was? Thunder Blade für das Sega Master System?" Als ich von dieser Umsetzung hörte, rechnete ich zunächst mit dem Schlimmsten. Bislang haben mich die Adaptionen der 3D-Spielautomaten von Sega ziemlich genervt (man erinnere sich an das schauderhafte "Afterburner"). Thunderblade hat mich nach einigen Spielchen aber angenehm überrascht. Im Vergleich zum Automaten mußten natürlich sehr viele Abstriche bei der Grafik gemacht werden, doch die Umsetzung ist spielbar. Das lästige Sprite-Gefackere hat Sega hier in den Griff bekommen und die 3D-Sequenzen sind so gestaltet, daß man gegen gegnerische Geschosse eine Chance hat. Das Spielprinzip ist freilich nicht das allerheiteste. Thunderblade ist zwar bei weitem nicht so eintönig wie Afterburner, doch ohne Jubelgrafik und Hydraulik des Automaten reißt es mich nicht gerade zu Beifallsstürmen hin. Fazit: ein ganz gutes Actionspiel, von dem man sich aber nicht die technische Brillanz des Spielhallen-Vorbilds erwarten darf.

▲ Luftkampf in der grünen Hölle (Sega)



Kommt ein Hubschrauber geflogen (Sega)

Thunder Blade für das Master System ist vielmehr eine Mischung aus einem vertikal scrollenden 2D-Ballerspiel im "Xevious"-Stil und einem 3D-Action-Spektakel ähnlich wie "Space Harrier". Jeder der vier Level besteht aus drei Runden, von denen je zwei im Xevious- und eine im Space Harrier-Stil gehalten sind. Der bleihaltige Luftkampf spielt sich zunächst in der Stadt, dann im Gebirge, anschließend auf hoher See und schließlich auf dem Gebiet einer Raffinerie ab.

Die Grafik ist von Level zu Level und von Runde zu Runde unterschiedlich und recht abwechslungsreich. Im 2D-Teil mit vertikalem Scrolling kämpft man gegen angreifende Hubschrauber und muß sich mit Bomben gegen bodengestützte Panzer oder Schiffe verteidigen. Die 3D-Szenen dagegen beeindrucken durch rasante und relativ fließende 3D-Grafik. Space Harrier-erfahrene Spieler werden sich hier schnell zurechtfinden. In höheren Levels fliegt man sogar durch düstere Höhlen.

Wieviel Punkte erzielt werden, richtet sich ganz danach, wie riskant man spielt. *mg*

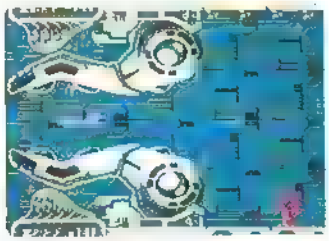
R-Type

Sega Master System
99 Mark (Vier Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	80	
Sound	61	
Power-Wertung		

Über kein anderes Ballerspiel wurde in letzter Zeit so viel geschrieben und geredet wie über den Arcade-Superhit "R-Type". Deshalb gehen wir an dieser Stelle nur kurz auf die Besonderheiten der Sega-Umsetzung ein.

Erfreulicherweise gibt es so gut wie keine Unterschiede zum Arcade-Original. Sämtliche Extras, alle acht Level und die komplette Reihe der Besonderheiten, für die der Name R-Type inzwischen steht (vom Riesenwurm bis hin zum Gigant-Raumschiff), findet man auch in dieser Version. Sogar ein "Continue"-Modus, der allerdings nur zweimal klappt, ist mit von der Partie. Auch Grafik und Musik sind dem Automaten entsprechend umgesetzt. *mg*



Welches Extra hätten Sie denn gerne? (Sega)

Unglaublich! Sega hat es tatsächlich geschafft, R-Type nahezu identisch für das Master System umzusetzen. OK, es mußten einige Zugeständnisse an die Hardware des Videospiel-Systems gemacht werden. So läuft R-Type für Sega etwas langsamer ab als das Original, und des öfteren flimmern die Sprites ganz schön. Auch Grafik und Sound erreichen nicht die Qualität des Automaten. Dafür wurden konsequent alle Features übernommen und jede Angriffsformation und jeder Schuß verhält sich genauso wie beim Arcade-Vorbild. Der Spielspaß ist nach wie vor enorm. Sämtliche Tricks und Kniffe, die einem beim Automaten das Leben erleichtern, kann man auch in der Sega-Version anwenden. Ballerspiel-Fans, die ein Master System besitzen, kommen nicht an R-Type vorbei. Dafür sind die acht Level einfach mit zu viel Action und Spielspaß vollgepackt.

Miese Mega-Monster warten am Ende jedes Levels (Sega)

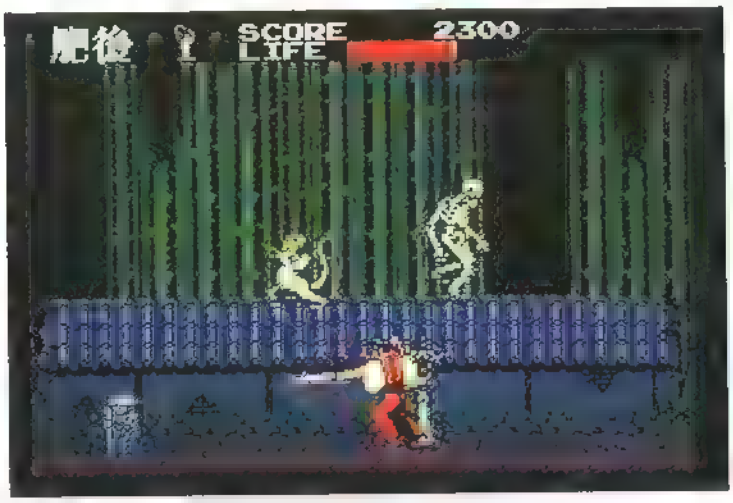
Kenseiden

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	76	
Sound	64	
Power-Wertung	69	

Fünf hinterhältige Zauberer, die je eine geheime Schriftrolle besitzen, muß der tapfere Samurai-Krieger Hayato besiegen, ehe er Zutritt zum Schwarzen Schloß erhält. Dort ruht das Schwert des Drachenkönigs, das der Held unter allen Umständen in seine Finger bekommen muß. Als Hayato stehen Ihnen 16 Schwertkampf-lastige Level bevor.

Nachdem ich zunächst die Anleitung gelesen hatte, rechnete ich eigentlich mit einem Superspiel. Viele fantasievolle Gegner, schmucke Oberfieslinge, immerhin 16 Levels, und ein ausgeklügeltes Spielkonzept ließen auf ein sehr gutes Modul schließen. Leider hält Kenseiden nicht ganz, was die Anleitung verspricht. Der Hauptgrund dafür ist das zeitweilige Chaos auf dem Bildschirm. Da greifen ein gutes Dutzend Gegner an, ohne daß ich mich wehren kann. Außerdem regenerieren sich die Feinde ständig, so daß man nie Ruhe hat. Es ist wirklich schade, daß Sega hier etwas geschlampt hat, denn die Grafik kann sich über weite Strecken sehen lassen. Kenseiden ist zwar kein Reinfall, aber gegenüber Shinobi fällt es doch deutlich ab. Wer allerdings von Shinobi total begeistert ist und mit Abstrichen in spielerischer Hinsicht leben kann, der sollte sich Kenseiden genauer ansehen.



Schwertschwingender Samurai schlägt schamlosen Schurken

Das Spielprinzip von "Kenseiden" ähnelt dem von "Shinobi". Kämpfe mit den gut zwei Dutzend verschiedenen Gegnern werden ausnahmslos mit dem Samurai-Schwert entschieden. Der Bildschirm scrollt meistens horizontal, und ein Treffer kostet zum Glück nur etwas Energie. Anders als bei Shinobi ist der Weg bei Kenseiden nicht immer vorgeschrieben. Die Adventure-Elemente sind rar, Action steht im Vordergrund.

Zu Beginn des Spiels kann man den Säbel nur auf eine Art schwingen. Mit jeder Schriftrolle, die in Ihren Besitz gelangt, lernt man einen neuen Schwerthieb dazu. Da die Feinde immer listiger werden, kommen die neuen Schlagtechniken gerade richtig. Andere Extrawaffen gibt es leider nicht. Dafür liegen ab und zu Medizinflaschen oder ein neues Schwert am Wegrand. Besonders wichtig sind die Trainingsrunden. *mg*

... very best of:

Die Handlung ist Simulation. Die Aufregung Realität.

Flugsimulationen	Ist was:	Erhältlich für:
★ Gunship	Brillanter Hubschraubersimulator mit viel Action	C 64, Amiga demnächst, ST, PC, XL/XE, Spectrum
★ Project Stealth/F-19	Simulation der geheimen F-19, Supergrafik auf PC	C 64, Amiga/ST bald, PC, Spectrum
★ Solo Flight	Postflug in Amerika	C 64, XL/XE, PC
★ Acrojet	Kunstflug-Simulation	C 64, Spectrum
★ Kennedy Approach	Fluglotsen-Simulation	C 64, ST, XL/XE, Amiga bald
U-Boot/Schiff-Simulationen		
★ Redstorm Rising	U-Boot-Simulation 1996	C 64, PC bald
★ (Indiziert)	————	C 64, Amiga, ST, PC, XL/XE
★ Navcom 6 (Cosmi)	Schlachtschiff-Simulation	C 64, Amiga, ST, PC
Sportsimulation		
★ MicroProse Soccer	Sport-Simulation des Jahres 1988, Happy-Computer 1/89	C 64, PC bald
Rollenspiele (ORIGIN)		
★ Ultima I bis V	Die erfolgreiche Serie von Lord British/Origin.	C 64, Amiga, ST, PC, XL/XE
★ Moebius	Rollenspiel	C 64, Amiga, ST, PC
★ Autoduell	Rollenspiel mit Action	C 64, Amiga, ST, PC, XL/XE
NEU:		
★ Times Of Lore	Sehr gut zum Einstieg in das Roll-play Genre	C 64, Amiga, ST, PC, XL/XE, Spectrum
Strategie/Action (COSMI)		
★ The President Is Missing	Schlüpfen Sie in die Rolle eines C.I.A.-Agenten, suchen und befreien Sie den von Terroristen entführten Presidenten. der U.S.A. Nicht ganz einfach.	C 64, Amiga, ST, PC
★ Inside Trader	Gute Börsen-Simulation	PC
★ (Indiziert)	————	C 64, PC, Spectrum
★ Defcon 5	S.D.I.-Simulation	C 64, Amiga, ST, PC
★ Decision In Desert/Nato Commander/Conflict		C 64, XL/XE

MICROPROSE Software GmbH, Roonstraße 5, 6503 Mainz-Kastel, 06134/22235.
Im Vertrieb von Rushware Microhandelsgesellschaft, 4044 Kaarst und
Profisoft GmbH, 4500 Osnabrück (nur COSMI-Produkte).

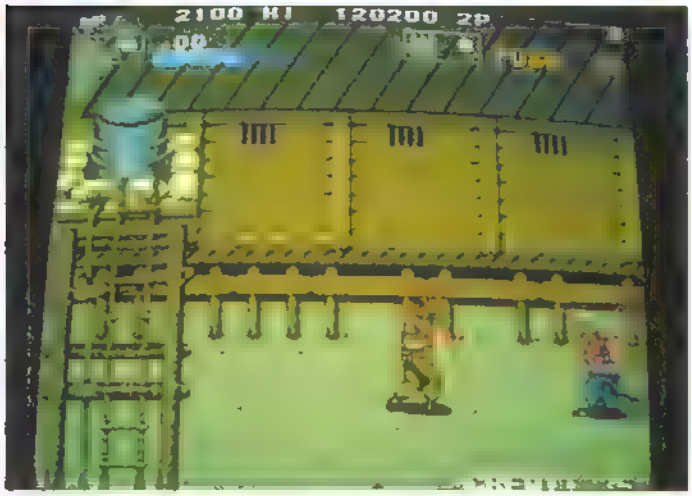
P.O.W.

Grafik	68	
Sound	53	
Power-Wertung	63	

Ein einsamer Kriegsgefangener ("P.O.W." — Prisoner of War) sitzt eingesperrt in einem feindlichen Lager und darbt gar gräßlich. Er hat Heimweh, das Essen ist mies, die Zelle hat eine häßliche Tapete, kurz: unser P.O.W. will heim. Also greift er sich eine (rein zufällig) herumliegende Stange Dynamit und sprengt sich frei. Doch das verursacht bekanntlich Lärm — schon rauscht der Elitetrupp des Lagers an.

Man sieht seine Spielfigur von der Seite durch das Lager laufen, das nach rechts wegscrollt. Insgesamt bedient der Spieler drei Feuerknöpfe, um sich seiner Haut zu erwehren. Beim Prügeln gibt es mehrere Varianten; von der geraden Rechten Marke "Tysons Hammer", bis zum Sprungtritt Marke "Kieferknick" ist alles vorhanden. Ein Gegner verträgt ein paar Tritte, bevor es ihn aus den Knobelbechern haut. Umgekehrt muß man unseren Flüchtling auch mehrmals treffen. Drei Leben hat man, bevor man eine Mark nachwerfen muß. Erfreulicherweise gibt es einen "Continue"-Modus, den man beliebig oft anwenden kann.

Wenn man alle Bösewichte vertrieben hat, wird weitergescrollt. Ab und an läßt ein Gegner ein Messer oder eine MP fallen. Sammelt man die Waffe auf, hat man ein paar Schüsse oder einen Wurf frei. Wer sich ungern alleine mit Horden von Soldaten herumschlägt, kann gleichzeitig mit einem weiteren Spieler das Camp verlassen. Es wird dadurch aber nicht einfacher. *al*



Treten, springen, schlagen — alle "guten" Dinge sind drei

Eines muß man P.O.W. lassen: Die Grafik ist toll. Vor allem das große Spieler-Bodybuilder-Sprite ist gut animiert, die gerade Rechte würde einem englischen Boxclub zu Freudenrufen animieren. Was aber nach meiner Meinung völlig in die Knobelbecher gegangen ist, ist das Thema. Es wird gepriigelt, daß die Platine kracht; wer ein zartes Gemüt hat, wird sich erschauernd abwenden.

Wer P.O.W. zu seinem Lieblingsautomaten küren will, sollte einige Markstücke bereitlegen, denn es ist nicht einfach. Meistens tänzeln vier bis fünf Soldaten herum, die gleichzeitig angreifen. Zu zweit wird das Spiel übrigens einfacher, denn es erscheinen nicht wesentlich mehr Gegner am Schirm. Wer Hauruck-Action und deftige Raufereien mag, wird P.O.W. mögen — ich bin nicht sonderlich begeistert.

Ninja Spirit

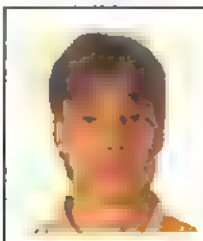
Grafik	78	
Sound	60	
Power-Wertung	72	

Bei den Spielautomaten-Herstellern grassiert im Moment der Ninja-Virus. Beinahe jede zweite Neuheit ist "Ninja-infiziert". Bei "Ninja Spirit" von Irem schlägt sich wiedermal ein ziemlich fixer Ninja mit gekonnten Schwerthieben durch die feindlichen Reihen.

Das Spielfeld scrollt meistens horizontal. Mit einem Joystick und drei Feuerknöpfen muß man sich gegen Horden von Angreifern wehren. Am unteren Bildschirmrand sieht man vier Symbole, die für verschiedene Waffen stehen, zwischen denen der Spieler jederzeit per Knopfdruck umschalten kann. Vom normalen Schwert, über einen Wurfstern und einer Handvoll Granaten bis hin zu einer Bumerang-ähnlichen Waffe findet der Hobby-Ninja alles, was sein Herz begehrt. Unterwegs kann er seine Kampfkraft sogar noch steigern, wenn er bestimmte Symbole aufsammelt. Auch eine Art Schutzschild kann man sich im Lauf der Zeit aneignen.

Bei so vielen guten Waffen sind die Feinde natürlich nicht zimperlich. Schon im ersten Level gehen die Jungs ganz schön zur Sache. Von allen Seiten wird der Spieler mit heraneilenden und springenden Ninjas eingedeckt. Wer hier nicht wieselflink mit geübten Fingern Joystick und Feuerknöpfe (einer zum Schießen, der zweite zum Springen und der dritte für die Waffenwahl) bedient, der segnet schnell das Zeitliche. Apropos Zeit: Für jeden Level gibt es ein Zeitlimit, so daß man nicht allzulange bummeln sollte. *mg*

◀ Drei Feuerknöpfe für den Ninja



Wenn das so weiter geht, träume ich bald von Ninjas. Wenn ich abends in eine Spielhalle gehe, sehe ich auf beinahe allen Bildschirmen nur Ninjas oder nahe Verwandte. Mir wäre es lieb, wenn die Spielautomen-Hersteller demnächst von ihrem ausgedehnten Ninja-Trip herunterkommen würden. Davon abgesehen ist Ninja Spirit ein recht gutes Action-Spiel, wenn es mich auch nicht vom Hocker reißt. Die Grafik ist überwiegend sehr schön gezeichnet und ziemlich farbig, musikalisch wird dagegen nur Hausmannskost geboten.

Negativ ist mir zudem der hohe Schwierigkeitsgrad schon im ersten Level aufgefallen. Ab und zu sind so viele Sprites auf dem Bildschirm, daß man sich schwer tut, den eigenen Ninja im Auge zu behalten. Wäre Ninja Spirit etwas spielbarer, hätte er von mir sogar ein "Gut" bekommen.

Gangbusters

Grafik	72	
Sound	68	
Power-Wertung	65	

Ein Ba-Ba-Banküberfall! Eine üble Gang bekam das Gerede vom "sozialen Lohnausgleich" in die falsche Kehle und hat in der Filiale nebenan kräftig zugelangt. Da ein aufmunterndes Winken mit dem Gummiknüppel bei diesem Schurken-Kaliber nichts mehr nützt, greifen die Polizisten Mr Smith und Mr. Wesson zu den Gleichnamigen und machen sich auf die Suche nach der verschwundenen Knete.

Ort der Handlung: Eine typische, in alle verschiedenen Richtungen scrollende, amerikanische Kleinstadt mit Imbißbuden, Parkplätzen, Drugstores und wilden Graffitis. Ziel des Spiels: möglichst viele Bankräuber einzusammeln und sich nicht abballern zu lassen. Doch die Straßen der Stadt sind mit bewaffneten Schurken bevölkert; man hat häufig Gelegenheit, ins Gras (oder in den Teer) zu beißen. Drei Cops hat man für eine Mark zur Verfügung, erfreulicherweise gibt es einen Continue-Modus.

Wenn man auf einen Bankräuber trifft (er trägt einen Geldsack), schießt man ihm die Waffe aus der Hand. Sobald er die geballte Autorität spürt, bleibt er dem Polizisten wie ein Schoßhündchen an den Hacken kleben. Hat man drei der Knaben eingesammelt, liefert man den Rattenschwanz an einem Polizeiauto ab. Dafür bekommt man natürlich einen schmackhaften Bonus auf sein Punktekonto addiert. Ein paar nette Extras erleichtern dem Polizisten den Beruf. Es gibt besonders treffsichere Geschosse oder eine Super-Bombe (einmal pro Leben). Statt eines Schlußmonsters bekommt man eine Hinterhofszene geboten, die den "Untouchables" alle Ehre machen würde. Wenn man sie überlebt, darf man eine Runde weiter.

al

Grune Minna, schwere Jungs

Noch vor zwei Jahren wäre "Gangbusters" eine kleine Sensation gewesen. Da wird mit Digi-Sprache, fetziger Musik und witziger Comic-Grafik geklotzt, daß es nur so eine Freude ist. Zieht man jedoch die opulente Aufmachung ab, bleibt ein Ballerspiel mittlerer Klasse. Man steuert seinen Cop durch die Straßen und ballert und ballert und ballert — auf Dauer kann man die Abwechslung mit der Lupe suchen.

Dabei ist Gangbusters beileibe kein schlechtes Spiel. Die Angriffsformationen kommen in den richtigen Abständen, die Schußfrequenz stimmt; insgesamt wirkt das ganze Spiel ausgeklügelt. Trotzdem konnte es mich nicht für lange Zeit fesseln. Auch der Comic-Charakter konnte da nicht viel retten. Witzig ist allerdings eine Ballerrunde zu zweit: da das Spiel nicht sonderlich schwer ist, kommt man recht weit.

Legend of Makaj

Grafik	57	
Sound	54	
Power-Wertung	54	

Action-Adventures sind in den Spielhallen weiter auf dem Vormarsch. "Legend of Makaj" von Jaleco schlägt in dieselbe Kerbe wie "Bonze Adventure", das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Der Spieler kämpft hier nicht ununterbrochen mit Monstern, sondern muß nebenbei Geld sammeln und sich damit in Shops Extrawaffen und robustere Kleidungsstücke kaufen. Reiche Beute versprechen Schatztruhen, die allerdings nur mit dem entsprechenden Schlüssel zu öffnen sind. Diese liegen meist etwas abseits des Wegs, so daß man sie nicht gleich findet. Die Hinweise, wo sie sind, bekommt man ebenfalls gegen Bargeld in den Shops. Trotz dieser kleinen Grübel-Einlagen kommt die Action bei Legend of Makaj natürlich nicht zu kurz.

Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Mit den beiden Feuertasten wird gesprungen beziehungsweise gekämpft. Zunächst muß man sich mit einem einfachen Schwert gegen die Monster wehren, später leisten eine Axt und andere Wurfgeschosse gute Dienste. Sollten Sie trotz aller Vorsicht von einem Gegner berührt oder einem Schwerthieb nicht ausweichen können, dann ist zum Glück nicht gleich ein Bildschirmleben futsch; es wird nur etwas Energie abgezogen. Nach einer gewissen Zeit ist aber auch die futsch.

Obwohl es sinnvoll ist, in jedem Level das Gebiet komplett nach Geld und Schatztruhen abzusuchen, darf man nicht zu lange bummeln. Ein knackiges Zeitlimit sorgt nämlich für gepflegte Hektik. Besonders für den Obermotz am Ende jedes Levels sollte man noch genug Zeit und mächtig viel Energiereserven haben, sonst kommt man in Schwierigkeiten. *mg*

Schlüssel für die Schatztruhen liegen meist in Baumkronen

Ich finde es gut, daß es immer mehr Spielautomaten gibt, bei denen man neben flinken Fingern auch ein helles Köpfchen braucht, um in die High-Score-Liste zu kommen. Legend of Makaj klotzt nicht mit einer wahnsinnig aufwendigen oder tollen Grafik, dafür hat es spielerisch einiges auf dem Kasten. Die gelungene Kombination aus Action und Adventure (wobei die Action ganz klar im Vordergrund steht) zeichnet diesen Automaten aus. Gestört hat mich, daß die Gegner manchmal zu unberechenbar auftauchen. Man verliert zwar nicht gleich ein Bildschirmleben, aber zumindest etwas Energie. Außerdem hätten sich die Grafiker beim Zeichnen der verschiedenen Monster etwas mehr anstrengen sollen. Die schlichte Aufmachung von Legend of Makaj hat aber auch einen Vorteil. Man kann dieses Spiel fast identisch auf Heimcomputer oder Videospiel-Systeme umsetzen.

"Gewinn mit Spitting Image"

Kräftig gewinnen könnt Ihr in unserem Power-Wettbewerb. Ihr legt einfach Prominenten in den Mund, was Ihr schon immer von ihnen hören wolltet. Da kommt Rambo ins Grübeln: "Was schreib ich nur?"...

Wer kennt die englische Fernsehserie "Spitting Image" nicht? Die Hauptdarsteller sind Puppen, die ihre prominenten Vorbilder makaber, respektlos und witzig auf die Schippe nehmen. Die Karikierten fassen den Spaß unterschiedlich auf. Von der englischen Königin bekam man nie ein offizielles Statement über ihr Ekel-Pendant zu hören, während Sylvester Stallone nicht sonderlich erfreut war: Er soll vor Wut den Fernsehapparat durch das Fenster seines Hotelzimmers geworfen haben, als er sich als dummlichen Mini-Rambo im Fernsehen erblickte. Den Test von "Spitting Image" könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Doch bevor Ihr Euch an den Computer schwingt, könnt Ihr kräftig gewinnen.

Die Aufgabe ist einfach: Laßt die grauen Zellen arbeiten und denkt Euch die verrücktesten, deftigsten und witzigsten Sprüche aus, die Ihr immer schon einmal aus "Prominenten-Mund" hören wolltet. Wir erwarten von Euch keine Schimpfkanonaden, sondern passende Kommentare, die auf die betreffenden Personen zugeschnitten sind.

Zur Verfügung stehen alle Personen, die auf dem Bildschirmfoto zu sehen sind: Michail Gorbatschow, Margaret Thatcher, Ayatolla Khomeini, der Papst persönlich, Peter Botha und natürlich der ehemalige Präsident Reagan. Insgesamt sollten sechs markige Zitate auf Eurem Brief stehen. Schreibt alle Aussprüche auf eine Postkarte. Schickt sie an nebenstehende Adresse:

Boxen um die Weltherrschaft mit "Spitting Image"

Elf Preise gibt es zu gewinnen. Der Sieger bekommt fünf schöne Domark-Spiele von der Firma Bomico gestellt. Die Gewinner des 2. bis 6. Preises machen es sich in je einem Paar Original-Spitting Image-Hausschuhe bequem. Und der 7. bis 11. Preis darf sich auf je ein Spitting Image T-Shirt freuen.

Einsendeschluß ist der 15.2.1989, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die witzigsten Sprüche werden wir in einer der nächsten Ausgaben von *POWER PLAY* präsentieren. Wir wünschen Euch viel Glück (und eine freche Schnauze...).

Die zehn witzigsten Einsendungen bekommen je eine echte Spitting Image Maske.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Spitting Image
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

PIXE

POWER PLAY öffnet wieder seine Kunstgalerie. Unter dem Motto "Pixelpracht" stellen wir Computerbilder vor, die wir in unseren Spieletests normalerweise nicht zeigen: die fantastischen Lade- und Titelbilder von Computerspielen.

Mit einjähriger Verspätung raste "Out Run" für den Amiga über die Ziellinie. Die Titelgrafik zeigt die Startszene des Automatenvorbilds. Das Spiel selber sieht leider nicht ganz so gut aus, da man dort nicht alle 32 Farben verwenden konnte. ▶

▲ Englands jüngstes C 64-Grafiktalent heißt Hugh Binns. Für "Cybernoid 2" schuf er nicht nur die Sprites und Hintergründe, sondern auch dieses tolle Ladebild.

Für "Chrono-Quest" (Atari ST) wurde ein Gemälde von Roger Dean, das recht wenig mit dem Spiel zu tun hat, als Titelbild umgesetzt. ▶

L-PRACHT

▲ "Ich hab' dich zum Fressen gern" meint dieses Obermonster, das den Spieler auf das gruselige Action-Spiel "R-Type" (C 64) einstimmt.

Aus der Rubrik "Strahlende Helden" kommt das Ladebild zu "Savage" (CPC). Vom Flammenmeer bis zum liebevoll ausgearbeiteten Schriftzug wird hier die Farbenpracht des CPC voll ausgereizt. ▼

POWER PLAY VORSCHAU

Viele neue Tips

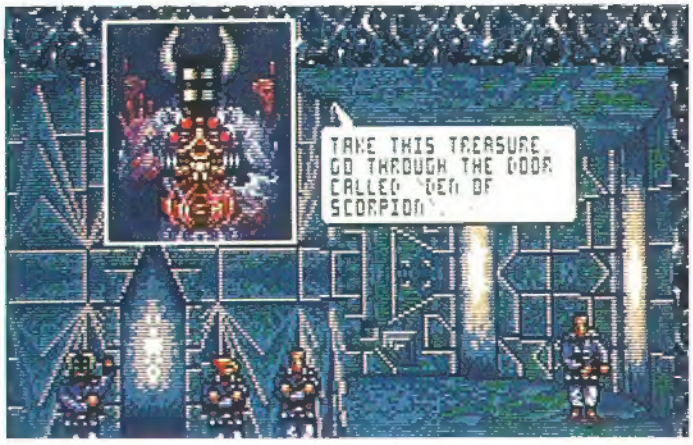
Anatol und Petra greifen diesmal besonders tief in die Power Tips-Kiste. Neben Glanzpunkten wie der Lösung zu "The last Ninja II" bekommt Ihr massig neue Tips, Tricks, POKEs und Karten.

Grafik-Knüller

Nicht nur "The Temple of the flying Saucer" klotzt mit guter Grafik. Auch "Baal", der Nachfolger zu "Obliterator", sieht vielversprechend aus. Das sind nur zwei der vielen neuen Computerspiele, die wir Euch vorstellen werden.

Bretter, die die Welt bedeuten

Ob die neuesten Brettspiel-Umsetzungen soviel Spaß bringen wie die Originalspiele, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe. Wir testen exklusiv die Computerspiel-Versionen der Brettspielknüller "Skrupel", "Diplomacy" und "Risiko" auf Herz und Nieren. Nicht nur die Computerbesitzer bekommen neues "Futter". Videospiel-Freaks sollten ihre Konsolen vorheizen: "Monopoly" für das Sega-Master-System ist da. Bei Infocom wird an einem Brettspiel-Klassiker gearbeitet: "Battletech" soll in der nächsten Zeit erscheinen. Außerdem gibt's die Originalspiele zu gewinnen — eine Chance, die man sich nicht entgehen lassen sollte.



Heiße Spiele

Während sich in Deutschland Schneeberge türmen, brennt auf Las Vegas die Sonne nieder. Heiß wird es dort in jedem Fall werden, denn die Softwarefirmen stellen ihre Neuheiten auf der Consumer Electronic Show vor.

Natürlich bekommt Ihr von uns einen ausführlichen Bericht über alles, was auf und am Rande der Messe passiert.

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 13. Februar 1989

Amiga Aktuell	32
Ariolasoft	19, 54/55
Bomico	2/3, 7, 11, 23
Christel's Software Shop	42
Computer Shop München	31
CWM	38
Decos	41
Delta Soft	36
DST	34
Dynamics	57, 59, 60
Flashpoint	58
Fun Tastic	29
Funsoft	42
Gebauer	36
GOTO Datacenter	34
Heidak	41
International Software Köln	45
Joysoft	37
Karosoft	30
Kingsoft	72
Klinger Versand	38
Korona Soft	51
Markt&Technik Buchverlag	46
Mediencenter	36
Playsoft	41
Rushware	9, 12, 14/15, 24, 27, 49, 52, 64, 71
TS Datensysteme	35
Wesp Magic	34
Wial Versand	42

21st CENTURY WARRIOR: Apache GUNSHIP

Hier ist die Hubschrauber-Technik des 21. Jahrhunderts:

APACHE GUNSHIP

Apache ... wild und ungebändigt wie die Krieger, die ihm seinen Namen gaben ..., hält er gegen jeden Angriff stand, egal ob man ihn vom Boden oder aus der Luft attackiert.

Seine revolutionäre 3D-Grafik erlaubt es Euch, denn Ihr seid die Piloten, direkt in die gefährlichsten Krisenherde dieser Welt zu fliegen. Ein ungeheures Aufgebot an ultramoderner High-Tech-Ausstattung steht Euch dafür zur Verfügung: Laser, Nachtsichtgeräte, Videokameras, ein ausgeklügeltes Radar-Frühwarnsystem, Funkstöranlagen, Computer und eine aufwendige, hochtechnisierte Verteidigungsanlage mit Luft-Luft-Raketen, Leuchtbomben und einer 30-mm-Bordkanone helfen Euch, die gefährlichen Missionen zu erfüllen.

Erfolgreiche Einsätze werden mit hohen Auszeichnungen und Beförderungen belohnt.

Erlebt die Spannung, aber auch die Gefahren dieser Hubschrauber-Einsätze in der neuesten Aktion Simulation von MicroProse, dem Computer-Simulations-Spezialisten!

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Software, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
in der Schweiz: Thali AG

Erhältlich für:
Atari ST, IBM, C64,
Schneider CPC

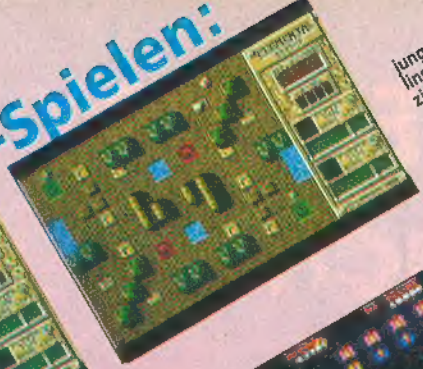
Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

Wollen Sie unser kompletes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Super Start '89 mit KINGSOFT-Spielen:



ELEMENTAL

Elemental ist ein ganz besonderer Planet. Es ist eine viereckige Welt, in der die Elemente nicht wirklich miteinander verbunden sind. Die Lebewesen dieses Planeten ernähren sich von "Roundlines" ... und Sie sind ein "Roundline", so wie er sein sollte, d.h., Sie sind appetitanregend. Außerdem sind Sie gerade 2 Jahre alt. Ein wichtiges Alter im Leben eines "Roundline": in dieser Zeit muß er die große Prüfung bestehen, vor der alle jungen "Roundlines" vor Angst zittern. Sind Sie in der Lage, die 32 Stationen der Prüfung zu überstehen?

Atari ST **79.95**

GALAXY'89

Eine Neuauflage des berühmten Klassikers. Natürlich mit allen bekannten Features wie Mehrfach-Raumschiff, Bounsrunde, usw., aber jetzt mit zeitgemäßer Amiga-Grafik und Digi-Sounds.

Amiga **39.95**

HELL BENT

Im Jahre 3530 gelang es Captain Drak Hellbent, die kraellischen Thronräuber aus ganz Aldonicha zu vertreiben. Erleben Sie mit dieser Computer-Präsentation eine Legende mit viel Action, in einer zerklüfteten, gewundenen Landschaft, die Ihnen durch HELLBENT nähergebracht wird.

Atari ST, Amiga **69.95**

GRAVITY-FORCE

Erleben Sie die Schwerkraft so realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem Raumtransporter müssen Sie Ladung aufnehmen, sich durch feindliche Linien durchkämpfen und im Hauptquartier abliefern. Zusätzlich werden Ihnen weitere Spielarten geboten., z.B. 2 Spieler-Simultan-Wettrennen oder 2 Spieler im Kampf gegeneinander.

Amiga **39.95**

OVERFLOW

Ein Strategiespiel für alle Tüftler und Knobler. Wer schafft es zuerst seinen Gegner (oder den Computer) vom Feld zu drängen? Vorsicht: Dieses Spiel kann schnell süchtig machen!

Amiga **29.95**

EVOLUTION CRYSER

Wir schreiben das Jahr 2014. Der Kommandant der Raumflotte Alpha 1 gibt Befehl, feindliche Rebellen, die im Quadranten Tetron ihr Unwesen treiben, aufzuhalten. Sein bester Mann, der Pilot Farrow, macht sich zu dieser Mission bereit. Zur Verfügung steht ihm ein Raumschiff, das er je nach Geschick mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten kann - wird er es schaffen?

Amiga **39.95**

X-TERMINATOR

ist der Deckname für ein Mitglied einer Elite-Sonder-Einheit. Diese ausgebildeten Einzel-Kämpfer, ausgerüstet mit modernster militärischer Technologie, wurden mobil gemacht, um die "Bio-Morph"-Bedrohung, die die menschlichen Kolonien heimsucht, ausfindig zu machen und zu vernichten. X-TERMINATOR - das sind 15 anspruchsvolle und herausfordernde Levels der strategisch taktischen Action!

C-64 Kassette **34.95**

C-64 Diskette **49.95**

HOTBALL

Das lange Warten hat sich gelohnt: mit Hotball steht jetzt die erste wirklich gute Fußball-Simulation für 16-Bit-Computer zur Verfügung. Super-Grafik, enormer Spielspaß und der neuartige 4-Spieler-Modus (gleichzeitig!) machen Hotball zum Suchtspiel. Lieferung inklusive Adapter, um 2 weitere Joysticks an Ihren Computer anzuschließen.

Atari ST, Amiga (1MB) **79.95**

HARD LINES

Ein spannender Wettkampf mit tödlichen Linien für 1 oder 2 Spieler gegeneinander oder gegen den Computer. Viele schöne Hintergrundgrafiken, Digisounds und zahlreiche Spielvariationen mit geteiltem, scrollenden Bildschirm werden Sie lange an Ihren Computer fesseln.

Amiga **29.95**

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 5

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.